Specijalno izdanje posvećeno igrama

Cena 400 dinara

SVET KOMPJUTERA



Preko 1000 poukova za sve tipove kompjutera

Kako sami da pronađete poukove za besmrtnost

CALUDRON II
DAN DARE
N.O.M.A.D.

DRUID

PAWS
HOPELESS
...i mnoge druge

YU.C.S.

COMMODORE

SUTO & DUTO

JEDINI PRAVI IZVOR SVIH PROGRAMA ZA C-64, C-128 A OD SADA I ZA IBM-PC

-CVIJICEVA 125/20 BEOGRAD
TEL: 011-767-269

-NA PRODU 38 62391 PREVALJE
TEL: 062-851-338

SVE IGRE U OVOM BROJU SU IZ NASEG IZVORA

PEGAZ SOFTWARE

Nudimo vam veliki izbor programa za Spectrum i Commodore 64. Svi programi su snimani na vrhunskom profesionalnom deck u za presnimavanje Sharp RT W300 ta je snimka izuzetne kvalitete. **Zato dajemo garanciju za sve naše programe !!**

SPECTRUM

Mjesečni komplet od 16 ak programa stoje 1200 din + 700 din (kazeta + 90) + 300 din (PTT) Dva kompleta samo 2000 din

Komplet December '86 Infiltrator (US Gold veliki hit sa C-64 4 potpuno različita programa) It s Knock Out (novi hit Ocean a Decathlon na novi način) Prodigi Olli & Lissa Psi Chess (Edge šah sa super grafikom i vrlo jakom igrom) Revolution (Vortex 3D) Animator I Phantomas II (duhovita platformska programa) Human Torch (Adventure Int.) Glaurung (odlične grafike) Kai Temple (Firebird, borilački program) Zythum (Mirrorsoft) Nemr

Komplet November '86 Paperboy Rupert II Dynamite Dan 2 Colossus Chess 4.0 TT Racer Tennis Nightmare Rally

COMMODORE

Komplet od 32 programa samo 1500 din + 700 din (kazeta) + 300 din (PTT) Dva kompleta 2500 din tri kompleta 3200 din !

Komplet 5 Iondevrdeal Fist II Thai Box I 3 World Games I 7 Uchimata I Trivial Persuit Sanction Legend of Sinbad Deactivator 1942/Trainer Speech Trail Blazer Infinis Spiky Harold Room 10 Mase Masters Mikie Bobby Bearing

Komplet 6 Dan Dare Asterix & Magic Cauldron 1942 Table Soccer Soldier One Dragon s Lair Airwolf II Jack the Nipper Knuckle Buster Power Play Warp I Druid Droids Bowling Pikado

Komplet 3 Chessmaster 2000 Mission A.D Parallax (Ocean) Art Studio

Svi programi za C 64 su a Turbo Tape a i možete ih normalno kopirati!!!

Narudžbe kompleta za Spectrum i C-64 ALAN ŠKARICA Županova 10 41000 ZAGREB tel 041/210-719

Narudžbe pojedinačnih programa za Spectrum kao i Spectrum katalog BRANKO KLARIĆ A Žaja 119 41000 ZAGREB tel 041/228-313

Narudžba pojedinačnih programa za C-64 i C 64 katalog SAŠA JURATOVIĆ J Papeščića 15/III 41000 ZAGREB

NAJNOVIJI KOMPLETI IGARA ZA ZX SPECTRUM

B-4 N RALLY REVOLUTION PSI CHESS HUMAN TORCH GLAURING KAI TEMPLE, BUCCANER SODOV

B-3 PAPERBOY TT RACER MANTRONIX UNIVERSAL HERO HEARTHLAND COLOSSUS CHESS 4.0 TENNIS TOMATOES

B-2 ATLANTIC CHALENGE BLACK ARROW KIDNAP MINDSTONE OLE TORO NINJA MASTER KNIGHT RIDER DAN DARE

B-1 BOBY BEARING CAULDRON II HI JACK COMET GAME ACTION REFLEX XARQ CAMELOT WARR SOUL OF ROBOT

A-8 ACE KNIGHT TIME, THE PLANETS 1 i 2 BIG BEN WORLD CUP CARNIVAL KUNG FU MASTER, YOUNG ONE'S REVENGE OF C 5

A-8 GHOSTS N GOBLINS BOULDER DASH III BIGGLES 1 i 2 PYRACURSE, WILLOW PATTERN DEVILS CROWN HOCUS FOCUS MOLECULE MAN

A-7 SPLITTING IMAGES BABBALIBA SER CRIME, EQUINOX, TANTALUS RED HAWK VILIAM WOBLER TWISTER

A-6 PENTAGRAM MAX HEADROOM COSTA CAPERS STAR STRIKE II BENNY HILL CORE SAI COMBAT HEAVY ON THE MAGIC,

A-5 BATMAN ALIEN HIGHWAY THERBO ROBOT MESIAH, CYBERUN SUPER BOWL CHICKEN CHASE FOOTBALL FACT AND FILE

A-4 THE WAY OF TIGER BOMB JACK BACK TO THE FUTURE GREEN BERET FIREMAN FA CUP FOOTBALL RUPERT PARTY SAMANTHA FOX

A-3 PING PONG FRIDAY 13th TURBO ESPRIT SPITFIRE 40 AMAZON WOMAN YABBA DABBA DOO YU SKOOL DAZE, SPELL BOUND

A-2 TOMAHAWK BEACH HEAD III TYPE ROPE FORBIDDEN PLANET BARRY McGUIGAN BOXING CODE NAME MAT WEST BANK MOVIE

A-1 WINTER GAMES 1 i 2 PYJAMARAMA 4 RIDDLERS DAN THUNDER BIRDS STREET HAWK SUPER SLEUTH GLADIATOR, STRONG MAN

Cena jednog kompleta od 12 14 igara je 800 din + kaseta + PTT Za sve informacije i besplatan katalog obratite se na adresu **JOVAN BAKIĆ**, Bulevar Revolucije 420/40 11050 BEOGRAD tel **011/414-887**

COMMODORE 64
SOFTWARE

Pred vama je katalog kompleta najpopularnijih igara iz 86 Programe možete naručiti samo u kompletima. Programe NE PRODAJEM POJEDINAČNO

KOMPLET 30:

1 FIST II (PRAVI)
2 1942
3 PANIC IN LAS VEGAS
4 BOULDER DASH IX
5 SPEECH (C-64 GOVORI)
6 TAPPER II
7 UCHIMATA (KARATE)
8 SPINDIZY II
9 THAI BOXING
10 SURF CHAMPION
11 THAI BOXING II
12 SOBNI TENIS
13 SUMMER GAMES III (1)
14 SUMMER GAMES III (2)
15 SUMMER GAMES III (3)
16 SUMMER GAMES III (4)
17 SUMMER GAMES III (5)
18 SUMMER GAMES III (6)

KOMPLET 31:

1 MIKIE
2 HOBBIT II
3 POLICE ACADEMY
4 1942 II
5 COMMANDO II (PRAVI)
6 BMX BANDITI
7 FIST III
8 THAI BOXING
9 LEGEND OF SIMBAD
10 BOULDER DASH X
11 180"
12 BUNDES LIGA
13 BOGOVI I HEROJI
14 MISTER X
15 RED MAX
16 ANTI RAID
17 SAXION

KOMPLET 29:

1 PEPSI COLA
2 BOULDER DASH VIII
3 SERENADA
4 BEATLES
5 NINJA II
6 3D PIKADO
7 GREEN BERET II (PRAVI)
8 ASTERIX & MAGIC CAULDRON
9 BEACH HEAD V
10 CASTLE TERROR II
11 DROIDS
12 AIR WOLF II
13 SHADE
14 BALLBLAZER II
15 JACK THE NIPPER
16 PARTY GIRLS
17 HOLLYWOOD OR BUST

Cena jednog kompleta sa kasetom i poštarinom je 1700 dinara, cena dva kompleta je 3000 dinara cena tri kompleta je 4500 dinara. Plaćanje pouzećem **DRAGAN JAGLICA** J Gagarina 158/19 11070 NOVI BEOGRAD tel **011/138-445.**

COMPUTER GAME

Podstaknuti velikim brojem pisama i telefonskih poziva gde nam preporučujete da povećamo broj stranica posvećenih video-igrama odlučili smo da izdamo kompletan broj posvećen samo igrama Na 48 stranica predstavili smo vam preko 25 mapa najtraženijih igara Pored toga tu su i prikazi najnovijih igara kao i igre koje tek dolaze

Od mapa posebno bismo istakli mape za ige "DRUID i 'CULDRON II" Obe igre su i za Commmodore 64 i za ZX Spectrum Kod prve igre mapa je skinuta sa Commodore-a 64 a kod druge igre sa Spectruma Obe igre su izuzetno teške tako da će vam mape prilično pomoći

Skupili smo na jednom mestu preko 1000 pokuova za igre i to za sve tipova kompjutera To je najveći broj poukova koji je i jedan naš časopis ikada objavio

Pored toga dajmo vam i tekst kako da sami pronađete poukove U tekstu su obrađeni skoro svi načini kako se otkrivaju poukovi a sve je propraćano odgovarajućim konkretnim primarom Nadamo se da će vam ovaj tekst pomoći i molimo vas da nam poukova koje sami otkrijete pošaljate kako bi i drugi mogli da ih koriste

Z. Mošorinski



SVET KOMPJUTERA specijalno izdanje posvećeno igrama - cena 400 dinara
Izdaje i štampa NO "**Politike**" OOUR "**Politikin svet**", Beograd Makedonska 31
telefon redakcije 320-552
Direktor NO "**Politike**" dr **Živorad Minović** v d
Rukovodilac OOUR Politikin svet' **Jele Jevremović**
Glavni i odgovorni urednik **Stanko Stojiljković** stalni stručni urednik **Jovan Puzović** urednik izdanja **Zoran Mošorinski** likovno grafička oprema **Vjekoslav Šotarević** laktura i korektura **Dušica Milanović** sekretar redakcije **Nataša Uskoković**

Kako do besmrtnosti C-64

Na molbu mnogih čitalaca dajemo način kako da sami pronađete poukove za besmrtnost i poukove za lakše igranje. Pored toga mnogi oam se javljaju jer im poukovi ne rade. Do toga dolazi zbog različitih verzija igara, pa vam dajemo pored adresa koje treba promeniti i mašinske naredbe koje se menjaju. Pa ako vam poukovi ne odgovaraju pronađite sami u svojoj verziji gde se određene naredbe nalaze i promenite ih.

U poslednje vreme igre koje se pojavljuju za kućne kompjutere sve su teže i teže. Neke od njih su toliko teške da ih je skoro nemoguće proći bez izmene programa. Primetili ste da skoro uz svaki prikaz igre dajemo i poukove za besmrtnost. Mnogi od vas se pitaju kako se pronalaze ti tako dragoceni poukovi. U ovom tekstu pokušaćemo da vam objasnimo kompletnu proceduru traženja poukova.

Igre možemo grubo podeliti u dve kategorije. U jednoj imate obično tri ili pet života i kod njih je pronalaženje besmrtnosti relativno lako. U drugu grupu spadaju igre kod kojih imamo energiju koja se polako troši. Ako ste početnik u traženju poukova orijentišite se prvo na igre gde imate određeni broj života, jer ćete tu imati mnogo više uspeha.

Odmah da vam napomenemo da je za pronalaženje besmrtnosti neophodno da poznajete mašinski jezik Commodora 64. Pored toga neophodno je da imate neki „Monitor" program. Za analizu programa sasvim je dovoljan 'Monitor 49152' koji je bio objavljen u „Svetu kompjutera". Na samom početku prvo učitajte igru i startujte je. Zapišite koliko života imate. Dalje, veoma je bitno da li broj života na ekranu vidite u obliku dekadnog broja ili vidite određeni broj figurica, kružića ili već nekih simbola. I na kraju pre nego što počnete sa analizom programa uništavajte sve ljude koje imate i zapišite da li za poslednji život koji imate na ekranu piše 1 život ili 0 života. To ćete kasnije videti da je veoma bitan podatak.

Sada kada smo zapisali koliko života imamo, zatim način na koji nas kompjuter obaveštava o broju života i da li je poslednji život obeležen jedinicom ili nulom možemo krenuti u analizu programa. Učitajte monitor program a zatim iz monitora učitajte igru. Početnu adresu igre znamo, to je $0801 a krajnju adresu ćemo dobiti ako otkucamo

M 00AE

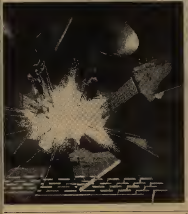
Na ekranu ćemo dobiti osam bajtova. Bitna su nam samo prva dva. Oni određuju niži i viši bajt adrese u memoriji računara do koje se program učitao. Na taj način odredili smo opseg u memoriji računara gde se nalazi program. Ako je krajnja adresa programa manja od $A000 možemo odmah početi sa analizom igre. A ako je pak adresa veća od $A000 znači da se deo igre nalazi ispod Basic ROM a pa da bismo mogli da analiziramo i taj deo igre moramo prethodno isključiti Basic ROM. Njega isključujemo ako otkucamo sledeće

W 0001 36

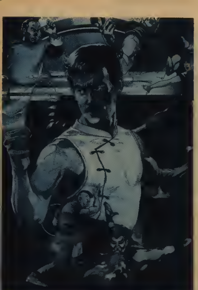
(nulti bit u registru $0001 određuje prisustvo Basic ROM a. Ako je jednak jedinici ROM je prisutan a ako je pak jednak nuli isključili smo ROM i onda se u tom delu memorije nalazi RAM kome možemo bez problema pristupiti)

Ako u igri koju analiziramo imamo 5 života (5 sličica ili malih figurica) prvo ćemo potražiti gde se sve javlja broj 5 u apsolutnom obliku. Broj života se nalazi na nekoj memorijskoj lokaciji (ona je potpuno proizvoljna), gde kompjuter postavi broj života nakon starta igre. Postavljanje broja 5 najčešće je preko akumulatora (naredba LDA # $05), mada je moguće i preko X ili Y registra (LDX # $05 ili LDY # $05). Pored ovoga postoji i mogućnost da se broj 5 nalazi na nekoj memorijskoj lokaciji odakle se uzima i dalje koristi. Ovaj poslednji slučaj veoma se retko koristi pa se na njemu nećemo zadržavati.

Kao prvo izvršićemo pretraživanje po igri tražeći LDA #$05. Za to je potrebno da znamo koji su kodovi naredbi. Kod za LDA # $ je A9 tako da ćemo otkucati sledeće



.EH 0800 A000 A9 05



Na ekranu ćemo dobiti spisak svih adresa gde se nalazi naredba LDA # $05 Pogledaćemo svaku od njih a neke ćemo odmah odbaciti Iza ove naredbe obavezno mora da stoji sledeća naredba STA $ adresa Zatim ćemo popisati sve memorijske lokacije (adrese) gde program postavlja broj 5 To su potencijalne adrese gde se čuva broj života Broj života se može umanjiti na više načina i to DEC $ adresa

ili

```
CLC
LDA $ adresa
SBC # $01
STA $ adresa
```

ili

```
LDX $ adresa
DEX
STX $ adresa
```

Naravno postoji još načina ali se oni veoma retko koriste Najčešće se koristi prvi način i zato ćemo poći od njega Imamo spisak adresa gde program postavlja broj 5 a sada je potrebno da pronađemo koje se od tih adresa umanjuju Znači sada tražimo naredbu DEC $ adresa za sve adrese koje smo dobili pri prvom traženju Potrebno je da znamo kodove naredbe DEC. Pošto naredba DEC može da se odnosi na adresu koja je sa nulte strane i na adresu koja je iz ostalog dela memorije to ćemo u zavisnosti od adrese promeniti kodove

EH 0800 A000 C6 XX (ako je adresa sa nulte strane)

.EH 0800 A000 CE XXXX (za ostale adrese)

Većina adresa na kojima se nalazi broj 5 se ne umanjuje Najčešće ćemo dobiti samo jednu adresu Sada je potrebno da tu naredbu (DEC $ adresa) uništimo Umesto nje stavićemo NOP Pošto naredba DEC uzima dva ili tri bajta, u zavisnosti da li je adresa sa nulte strane ili nije umesto nje upisaćemo dve ili tri naredbe NOP

Sada startujmo igru da vidimo da li smo besmrtni Ako jesmo učitajmo ponovo monitor i otkucajmo

C ADRESA1

Na adresi 1 nalazi se naredba DEC $ adresa koju smo uništili A gornjom naredbom dobićemo dekadnu vrednost adrese1 kako bismo mogli posle da unosimo poukove Broj 234 koji se najčešće unosi je kod od naredbe NOP

Ako pak niste postigli besmrtnost nemojte odustajati Sada tražimo drugi način za smanjivanje broja života Tražićemo sve adrese gde se nalazi naredba SBC # $01 Kod ove naredbe je E9 Zbog toga otkucajte sledeće

EH 0800 A000 E9 01

Dobićemo spisak svih adresa Izlistajmo deo programa oko tih adresa i gledamo da li se oduzima jedinica od zapisanih adresa pri prvom traženju gde se nalazi broj 5 Ako pronađemo željenu adresu onda ćemo umesto naredbe SBC # $01 napisati SBC # $00 i na taj način postići besmrtnost.

Ako ni sada nismo uspeli pokušajmo na treći način A ako nam ni ovo ne pomogne (što je mala verovatnoća) onda se verovatno broj života ne dobija preko akumulatora već preko X ili Y registra. Sada postupak ponavljamo sa malom razlikom Potrebno je da nađemo sve adrese gde se nalazi naredba LDX # $05 ili LDY # $05 To postižemo traženjem kodova za direktno uzimanje vrednosti u X odnosno u Y registar na sledeći način

EH 0800 A000 A2 05 (traži LDX # $05) ili
EH 0800 A000 A2 05 (traži LDX # $05)

Iza naredbi LDX to jest LDY mora stajati naredba STX odnosno STY U protivnom potencijalnu adresu za postizanje besmrtnosti odbacićemo Dalje nastavljamo isti postupak kao kod uzimanja broja života preko akumulatora.

Postoji i drugi način traženja besmrtnosti koji će vam se učiniti lakšim Sastoji se iz sledećeg Sva mesta koja ste pronašli da akumulator X ili Y registar uzimaju vrednost 5 zamenite nekom drugom vrednošću (1 2 3 7 8) Onda startujte program i posmatrajte koliko sada imate života Ako je došlo do promene problem ste uspešno rešili Otkrili ste na kojoj se adresi nalazi broj života i još je samo potrebno da pronađete mesto na kojem se ta vrednost umanjuje Ovo deluje mnogo prostije od prethodnog, ali primenom ove metode može vam se desiti da često ne uspete da startujete igru jer će ostati zablokirana (promenili ste neku vrednost koja je bila veoma bitna za inicijalizaciju igre)

Na početku smo vam skrenuli pažnju na broj života nakon završetka igre Ako na ekranu piše da imate jedan život a to je ujedno i vaš poslednji život onda možete potražiti i naredbu CMP # $00 Jer kad njega izgubite imaćete nula života a kompjuter to na neki način mora da registruje Najlakša provera je da umesto ove naredbe napišete CMP # $01 ili CMP # $02 i startujete igru Kada izgubite poslednji život (na ekranu se pojavi GAME OVER) pogledajte šta piše koliko imate života Ako imate jedan ili dva rešili ste problem Tamo gde ste promenili naredbu CMP # $00 pogledajte sa koje adrese se vrši poređenje Nakon toga pronađite gde se ta adresa umanjuje i pronašli ste poukove za besmrtnost

Ostalo je još da vidimo šta se dešava ako na ekranu piše broj života Nisu nacrtani već



Sigurno se pitate kako nam je sve ovo palo na pamet. Kod WILLY ja se život gubi dodirom dva sprajta. Kada do dodira dođe program poziva određeni potprogram (koji je na žalost podugi) a njegovom analizom došli smo do rešenja.

Ima još ovakvih igara gde je broj života na veoma čudan način sakriven. Zato nemojte očajavati ako ne uspete sami da pronađete poukove za besmrtnost. Da bismo vam olakšali posao navešćemo vam nekoliko novijih igara i načine na koje je autor ostvario broj života.

Pošto ste se dosta žalili (telefonom ili pismom) kako vam poukovi za pojedine igre ne odgovaraju ovde ćemo vam navesti adrese gde se nalazi broj života, zatim naredbu koju treba uništiti i adresu gde se ta naredba nalazi u verziji igre koju mi posedujemo.

COMMANDO Kod ove igre ćete veoma lako naći besmrtnost. Broj života se nalazi na memorijskoj lokaciji $0500. Potrebno je da pronađete sledeću naredbu DEC $0500 i mesto nje upišite tri puta NOP. U verziji koju mi posedujemo ova naredba se nalazi na adresi $0969.

HADES II Broj života se nalazi na adresi $DA i potrebno je da pronađete naredbu DEC $DA. Umesto nje stavite dva puta NOP.



stoji broj. U tom slučaju možete primeniti sve ovo što smo do sada rekli. Ako ne pronađete poukove za besmrtnost onda potražite sledeće. Ako imate 5 života potražite mesta gde kompjuter uzima ASC II vrednost broja 5. To je broj #$35. Sada tražite sledeće kodove

EH 0800 A000 A9 35 (LDA #$35 ASC II vrednost borja 5)

Ponavljamo postupak kao u prethodnom primeru. Ovde imamo jdnu malu olakšicu. Kada imamo nula života igra je završena. Znači kompjuter mora da testira broja života s nulom a ASC II vrednost nule je #$30. Potrebno je da pronađemo naredbu CMP #$30. Pošto je ova naredba veoma retka u programima može se desiti da je nađemo samo na jednom mestu i da tako nađemo poukove za besmrtnost.

Postupak koji smo ovde naveli korišćen je u 90 odsto igara. Ostale načine nećemo navoditi jer se veoma retko javljaju.

Navešćemo vam jedan zanimljiv primer koji je korišćen u igri 'JET SET WILLY 2'.

Kada startujete ovu igru primetićete osam malih čovečuljaka koji predstavljaju živote u ovoj igri. Primenom gore navedenog postupka nećemo postići nikakav rezultat. Primenili smo mnogo toga ali bezuspešno. Znate već šta znači kad se čovek zainati. Tako smo uspeli da otkrijemo poukove za besmrtnost. Autor programa je dodelio broj 255 (#$FF) adresi gde se nalazi broj života. Veoma čudno! Ali ako broj 255 napišemo u binarnom obliku dobićemo osam jedinica a to su upravo životi u ovoj igri. Broj 255 se dodeljuje adresi $8096. Zatim se koristi naredba LSR $8096 koja znači da ubacujemo nulu na mesto sedmog bita a sve ostale pomeramo u desno za jedno mesto. Vrednost koja se nalazi u nultom bitu preći će u Carry flag. Nakon toga se testira Carry flag. Ako je on jednak jedinici igra teče dalje. A ako je on pak jednak nuli (a biće jednak nuli nakon osam izvršenih naredbi LSR $8096 imamo tačno osam života u igri) igra je završena. Naredba LSR $8096 nalazi se na adresi $51F4 (ili dekadno 20980). Sada je ostalo da uništimo ovu instrukciju. Pošto se nakon nje testira Carry flag potrebno je da obezbedimo da on bude uvek jednak jedinici. Zato ćemo na tom mestu otkucati naredbu SEC (setuje Carry flag). Naredba LSR $8096 zauzima 3 bajta a naredba SEC samo jedan. Zato ćemo na mesto ostala dva bajta staviti dva puta NOP. Na ovaj način postigli smo besmrtnost.

Kod nas se ova naredba nalazi na adresi $1A7D.

QUANNGO Broj života je na adresi $03E4 a tražite naredbu DEC $03E4. Umesto toga stavite tri puta NOP. Kod nas se ova naredba nalazi na adresi $C887.

PREDATORE ili MONTEZUMA REVANGE broj života je na adresi $60 i tražite DEC $60. Umesto toga upišite dva puta NOP. Kod nas se nalazi na adresi $1589.

WILLOW PATTERN Broj života se nalazi na adresi $40 i potrebno je da pronađete naredbu

DEC $40 To ćete pronaći na dva mesta. Kod naše verzije nalazimo na sledećim adresama $7C1E i $0CDB. U ovoj igri život možete izgubiti na dva načina ili od mača ili pri prelatka preko mosta. Autor ove igre je gubljenje života razdvojio. Zato uništite obe naredbe.

WHO DARES WINS II Broj života se nalazi na adresi $1290. Tražimo DEC $1290. U našoj verziji ta naredba se nalazi na adresi $3D51.

SABRE VULF Broj života je na adresi $917E i tražimo DEC $917E. U našoj verziji ova naredba se nalazi na adresi $8230

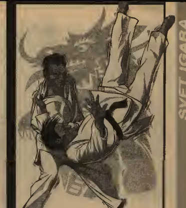
FLIP & FLOP Kod ove igre korišćena je naredba SBC Ä$01 za gubljenje života. U verziji koju mi posedujemo ta naredba se nalazi na adresi $4078.

CLIFF HANGER Kao i kod prethodne igre i ovde je korišćena naredba SBC Ä$01 koja se nalazi na adresi $1577. Kod ove i prethodne igre umesto te naredbe potrebno je da napišemo SBC Ä$00

KOKO Ova igra će vam zadati probleme. Broj života se prebacuje u X registar a zatim se koristi naredba DEX koja se kod nas nalazi na adresi $3F63. Umesto ove naredbe treba staviti NOP

TROPICAL FEVER Pored WILLY ja ovo je igra koja nam je zadala najviše problema. Broj života se nalazi na dve adrese $0C20 i 0C21. Ali u programu nigde nema naredbi DEC adresa ili SBC # $01. Tu nastaju problemi. Autor programa je očigledno imao nameru da sakrije naredbu za gubljenje života čim je koristio indirektno adresiranje. Broj života gubi se sledećom naredbom DEC $0C1F.X. X registar je prethodno uzeo vrednost 1 odnosno 2, tako da ova naredba umanjuje broj na adresama $0C20 i 0C21. U verziji programa koju mi posedujemo ova naredba se nalazi na adresi $6FD4

Nadamo se da smo na ovaj način uspeli da vam pomognemo u pronalaženju besmrtnosti. Kada sami pronađete besmrtnost za neku igru pošaljite nam. Sve poukove koje dobijemo redovno ćemo objavljivati



Kako olakšati igranje

Mnogi od vas pored poukova za besmrtnost traže još neke kako bi olakšali igru. Uz pomoć ovih drugih igra gubi svoj smisao ali pošto postoje igre koje su toliko teške da ni pored poukova za besmrtnost ne mogu da se prođu navešćemo vam i ove druge

U igri vas obično ometaju neka mala stvorenja koja ne smete da dodirnete ili su to lopte koje se haotično kreću. Svaki dodir sa ovakvim predmetima oduzima vam život. Pošto je lik junaka koga vodite obično sprajt a ometaju vas drugi sprajtovi potrebno je da isključimo detekciju dva sprajta. To je neuporedivo lakše nego traženje besmrtnosti

Kod Commodora 64 postoji jedna jedina memorijska lokacija koja služi za detekciju dodira dva sprajta. To je $D01E. Obično se njena vrednost dodeli nekoj promenljivoj i onda se sa nje čitaju vrednosti. Pošto imamo osam sprajtova a registar $D01E ima osam bita dodir dva sprajta se registruje setovanjem određenih bitova kod ove adrese. Na primer ako je došlo do dodira nultog i osmog sprajta nulti i osmi bit ovog registra biće setovani. Ostali su jednaki nuli. Znači registar za detekciju će imati vrednost 10000001 (binarno) ili 129 dekadno

Pošto želimo da pri dodiru dva sprajta registar $D01E ima vrednost nula a to nikako ne možemo da ostvarimo onda ga moramo zameniti. U programu ćemo nalaziti sledeće naredbe

LDA $D01E
STA adresa

Umesto naredbe LDA $D01E napisaćemo LDA # $00. Pošto prva naredba zauzima tri bajta a druga dva onda ćemo još dodati NOP. Na ovaj način isključili smo detekciju dva sprajta i igru smo olakšali. Na primer

MINER 1861 Na adresi $20DB nalazi se naredba LDA $D01E. Ako je zamenimo sa LDA # $00 i NOP igru ćemo vrlo brzo proći

QUANGO Na adresi $C98C nalazi se LDA $D01E. Ako ovo zamenimo sa LDA # $00 i NOP ptica i roboti nam ne mogu ništa

PREDATORE ili MONTEZUMA REVANGE Na adresi $1FCE nalazi se LDA $D01E. Kada ovo promenimo lobanje pauci i zmije nas ne mogu uništiti

WHO DARES WINS II Na adresi $1534 nalazi se LDA $D01E. Kada ovo promenimo meci nas ne mogu uništiti. Ako smo pored ovoga i besmrtni igra postaje isuviše laka

JET SET WILLY II Kao i kod besmrtnosti i ovde nas je ova igra prilično namučila. Nije problem pronaći LDA $D01E i promeniti. Nakon izmene moći ćemo slobodno da se krećemo i ništa nas ne može uništiti. Ali liftovi koje koristimo su takođe sprajtovi. To znači da ako ovo uništimo ne možemo liftove da koristimo a samim tim ni da pređemo celu igru. Nakon čitanja vrednosti na adresi $D01E stoje naredbe AND # $01 na jednom i AND # $F na drugom mestu. One preciziraju koji su se sprajtovi dodirnuli. I upravo one služe za detekciju dodira sprajta radi gubitka života. Znači potrebno je da ove naredbe zamenimo sledećom AND # $00. Inače naredbe se nalaze redpektivno na adresama $5408 i $ 5416. Nakon ovih izmena ova igra postaje veoma laka i bez problema je možete proći do kraja

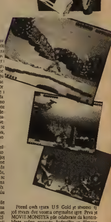
Kao što je bio slučaj kod WILLY-ja postoji dosta igara gde je detekcija sprajta neophodna radi uzimanja ključeva nekih predmeta bez kojih ne možete u sledeći nivo. Zato ako ne smete da menjate naredbu LDA $D01E promenite naredbu AND #$XX koja se kod takvih igara obavezno nalazi odmah iza ove naredbe

Pored ovih olakšica možete još pronaći i adresu gde se nalazi nivo igre pa skanirajte neki taster tako da njegovim pritiskom izvršite uvećanje vrednosti na datoj memorijskoj lokaciji i tako bez igre pređete u drugi nivo. Samo ovo ne vodi ničemu jer ćete na taj način preći celu igru bez igranja. A šta je svrha toga. Ipak na kraju da vam za ovo damo jedan primer. Igra DRUID čiju smo vam mapu dali ima osam nivoa. Broj nivoa se nalazi na adresi $033E i to 7 za prvi nivo 6 za drugi ... 0 za osmi nivo. Promenom vrednosti ove memorijske lokacije i pozivanjem podprograma JSR $8095 možete ući u bilo koji nivo. O ovome neki drugi put. Za sada toliko. I na kraju ne zaboravite šta je svrha video igara. Igrati se ili protrčati kroz igru za minut i to bez igranja

◇ **Zoran Mošorinski**

ARKADNI ŠOK NA MIKRO-RAČUNARIMA





– Za igranje igara sa automata više nije potrebno imati mašinu sa 1,2 MB RAM-a – samo za grafiku, već je dovoljno pratiti šta rade softverske kuće kao U.S. Gold i Elite.

Skoro svako od vas je bar jednom ubacio novčić ili žeton da bi odigrao PAC MAN ili DONKEY KONG na automatu. Međutim ove igre su ubrzo zatim napravljene za kućne kompjutere i samim tim prevaziđene. Ali ako ste tokom poslednjih mesec dana svratili na isto mesto mogli ste videti igre od kojih bi i kompjuterskim antitalentima zastao dah. Upravo te igre uskoro dolaze na vaše računare te pogledajmo koje ih kompanije prepravljaju.

Upravo kada ste mislili da su igre vratolomne vožnje i ludačke hrabrosti već prevaziđene i zaboravljene kompanije Konami i Atari napravile su dve odlične igre ovakve vrste. Konami eva igra zove se GT i predstavlja neku vrstu mešavine POLE POSITION i FULL THROTTLE. Igra vas postavlja na sedište motora čije je upravljanje neverovatno (ima prednje i zadnje kočnice i ubrzavanje pomoću ručke ili pedale), a cilj je isti kao i uvek: osvojiti što bolje mesto i kvalifikovati se za finalnu trku. Igra kompanije Atari, SUPER SPRINT razlikuje se od GT a uglavnom, po vrsti vozila koje koristite ali i po načinu igre, jer ju je najbolje igrati u društvu sa još tri igrača.

Međutim kompanija koja se najviše udubila u prepravljanje igara U.S. Gold orijentisala se uglavnom na igre sa ratno akcionom temom. Takve igre su GAUNTLET, XEVIOUS, MASTERS OF UNIVERSE, EXPRESS RAIDERS i BREAK THRU. Pored njih našle su se tu još i tri sportske simulacije kao SUPER CYCLE, CHAMPIONSHIP WRESTLING i WORLD GAMES.

Što se tiče prve grupe igara, to su uglavnom igre koje su se na automatima pojavile tek u poslednje vreme. GAUNTLET je igra čiji je automat sigurno progutao najviše novca i žetona, što nije nikakvo čudo jer je igra veoma brza i privlačna. Glavne junake igre predstavljaju četiri lika: Thyra The Valkyrie, Thor The Warrior, Merlin The Wizard i Questor The Elf koji imaju svaki svoje osobine. Thyra ima jako oružje, Thor je najbolji u borbi prsa u prsa, Merlin poznaje sve znane i neznane magije ovog sveta i Elf koji je obdaren brzinom i preciznošću. Svi oni zajedno treba da se probiju uz vašu pomoć kroz mnoštvo nivoa prepunih neprijateljskih demona. MASTERS OF UNIVERSE je igra bazirana na crtanom filmu koji za sada ima velike uspehe na malim ekranima. U igri se opet susrećemo sa mnoštvom glavnih likova, a cilj vam je da pomognete He Man-u da porazi Skeletora, predstavnika crne magije.

Express Raiders je igra čija je radnja smeštena na Divlji zapad, a cilj je vezan za zakone tog doba. BREAK THRU je igra u kojoj vozite mali džip i prolazite mnoge opasne nivoe. Ipak da siže ne bi bio monoton vaša mašina je malo preuređena i može da skače, balansira i... Jedina igra od svih ovih, koja se odvija u svemiru je XEVIOUS. Fantastična grafika ove igre prilikom nadletanja različitih predela omogućava da u pravom smislu reči osetite let i borbu.

Za sportske simulacije slobodno se može reći da su najbolje koje su se ikad videle na velikim automatima (a uskoro i na kućnim računarima). CHAMPIONSHIP WRESTLING je sličan igri ROCK'N WRESTLE, ali možete videti svoje uvećano lice i lice svog monstrumskog protivnika, a za sve to vreme publika ne štedi grlo radi navijanja. SUPER CYCLE je igra koja na najbolji i najinteresantniji način proverava vašu sposobnost sa motociklom. WORLD GAMES je igra koju sačinjavaju najoriginalniji sportovi iz nekih zemalja kao skokovi sa litice iz Meksika, jahanje na bikovima iz Amerike, balansiranje na balvanima iz Kanade i bacanje stabla u vis iz Škotske. Kako se u njima snalazite otkrite sami!

Pored ovih igara U.S. Gold je stvorio tj. još stvara dve veoma originalne igre. Prva je MOVIE MONSTER gde odabirate da kontrolišete jedno poznato čudovište iz filmova (Godzila, King Kong) kako bi uništili određene i grad. Druga je INDIANA JONES gde imate osećaj da stvarno kontrolišete glavnu ličnost filma Harison Forda.

Sledeća kompanija koja smatra prepravljanje igara sa automata unosnim poslom je Elite. U planu ove softverske kuće je stvaranje, za sada samo dve igre. PAPER BOY je igra o kojoj se mnogo pričalo, a koja je već trebalo da stigne u ruke YU piratima. Sam naslov govori o sadržaju ove igre, a to je raznošenje novina i izbegavanje ludih komšija

Road Runner



uz obavezan test na kraju. Druga igra ima kratko ali sadržajno ime 1942 a smeštena je u središte američko japanskog rata na jedan nosač aviona (naravno američki) koji treba odbraniti od nasrtaja kamikaza i podmornica. Za ovakvu priliku uvek je najbolje koristiti avijaciju (možda plavog fantoma!?)

Ipak igre ne bi bile igre kad tu peste ne bi ubacila i kompanija Konami koja se ovog puta javlja kao dvostruka ličnost jer radi igru GALVAN za Imagine i igru SHAO LIN'S ROAD za The Edge. GALVAN je igra nivoa čija je radnja smeštena u podzemni svet gde se borite za opstanak uzimajući snagu i uništavajući protivnika. Ako budete srećni možda i uspete da se transformišete iz dečaka u moćnog viteza. Za razliku od GALVAN-a u igri SHAO LIN'S ROAD obrađena je tema bliska kompaniji Konami a sadržaj je sledeći: poznata organizacija „triade" uhvatila vas je i zatvorila u zamak. Iskoristivši najbolju priliku vaše bekstvo uspeva, ali tek sada treba putovati putem Shao Lina i suočiti se sa mnogim mračnim ubicama triade. Koja je igra bolja? Procenu ostavljamo čitaocima.

Kao što se iz svega moglo videti softverske kuće nisu ravnopravno preuzele posao. U.S. Gold je preuzeo većinu igara, ali se tu ipak našlo dosta toga i za manje kompanije kao što su Ariola Soft, Software Projects i SNK. Ariola Soft je i pored GYROSCOPE-a i SPIN DIZZY-a donela odluku da prepravi uzorak svim ovakvim igrama MARBLE MADNESS. Ova igra je verovatno svima dobro znana, a cilj joj je prevesti svoj klikler preko šest nivoa i dostići liniju cilja. Međutim, za ovu igru, za sada imamo jednu dobru i jednu lošu vest.
Dobra vest - prepravljena igra ima istu izvanrednu grafiku i možda čak i bolji zvuk.
Loša vest - ako nemate 1696.25 funti igru nećete moći igrati, jer je prepravljena samo za Amigu.

Za razliku od Ariola Softa, Software Projects je ostao veran Spectrumu i C-64 te je samo za njih prepravio igru sa video diska koja, razumljivo, neće biti slična originalu. Igra se zove DRAGON'S LAIR i za razliku od prethodnih igara ovde nemate zahvalnu ulogu. Štaviše kontrolišete blesavog viteza Dirka a cilj vam je da prođete mnogobrojne sobe zamka i stignete do princeze. Igra je utoliko teža što vas sada i glupa azdaja može stići, sem ako igrač nema dovoljno pameti i živaca.

Na kompaniju SNK mnogo uticaja ostavile su igre Rambo II i COMMANDO te je SNK napravio igru IKARI WARRIORS. To je igra koja u pravom smislu reči zahteva dobre reflekse i izdržljive prste za pritiskanje tastera za pucanje. Za IKARI WARRIORS može se reći da se sastoji iz dva dela. U prvom delu u stilu COMMANDO-a probijate sebi put do tenka a u drugom delu ulazite u tenk i pokazujete neprijatelju ko ima kvalitetnije granate. Što se podataka kako je junak upao u ovu situaciju tiče, ne znamo ni sami te to prepuštamo vašoj mašti i naglašavamo da igra počinje pored srušenog aviona.

Za kraj arkadnog šoka postavljaju se samo dva pitanja:
- prvo - otkud to da se kompanija Ocean uopšte ne pominje?
Ovo pitanje se postavlja samo na prvi pogled jer je Ocean u korporaciji sa mnogim firmama, kao na primer sa Imagine, a ako sve krene kako treba Ocean treba da prepravi igru ROAD RUNNER rađenu prema poznatom crtanom filmu o večitom „prijateljstvu" između ptice trkačice i izgladnelog kojota (Bi bip)
- drugo - kako će igre izgledati na kućnim kompjuterima?

Naravno neke će vas duboko razočarati jer neće biti ni nalik fantastičnoj automatskoj verziji, ali će neke igre biti tako genijalne da razlike neće ni biti.

Sigurno ne očekujete da igre rađene pomoću video diska budu slične sa mikro-računarskim verzijama (kakve veze imaju kućni računari sa video diskom!?)

◇ Aleksandar Lazić
Tanı Kunjević

NOVA 64 SOFTWARE

Nedavno se u prodavnicama pojavilo više programa za Oric novu 64. Ovu vest sigurno je obradovala mnogobrojne ljubitelje računarskog umeća, koji su ukazali svoje poverenje Avtotehninom proizvodu kao i one koji su svoj Oric 1 ili Oric Atmos nabavili u inostranstvu.

U ovom broju ćemo vam ukratko prikazati neke od nedavno izašlih programa o kojima do sada nije mnogo pisano.

PERIODNI SISTEM

Ovaj školski program omogućava korisniku da utvrdi svoje poznavanje strukture sistema hemijskih elemenata. Glavni meni omogućava prikaz slike periodnog sistema, traženju podataka o nekom elementu i proveru sopstvenog znanja. Područje ispitivanja moguće je ograničiti.

Ispitivanje počinje lakšim pitanjima kao što su redni broj i atomska težina elementa. Zatim se prelazi na broj protona i neutrona u jezgru a završava se onim neugodnim pitanjima o broju elektrona u pojedinim ljuskama atoma.

ORIC-CAD

Ako ste podstaknuti naslovom pomislili da ćete na vašoj Novi 64 moći da pravite nacrte stanova ili mnate komplikovane mašinske sklopove moramo vas razočarati da uvažavate realne mogućnosti kućnih računara i ne ciljate suviše visoko. ORIC-CAD nije ekvivalent IBM PC-a, ni po ceni, ni po mogućnostima.

Svrha ORIC-CAD-a je dvojaka. To je program koji omogućava da (za male pare) upoznate kako radi čuveni "Computer Aided Design" sistem. Pomoću njega možete i uraditi crteže nekih trodimenzionalnih predmeta da biste ih kao ilustraciju uključili u neki svoj program.

Rad sa ORIC-CAD-om zasniva se na principu preseka. Za svaki lik možemo definisati proizvoljan broj preseka koji leže u ravnima poznate međusobne udaljenosti. Preseke crtamo pomoću mongoljuvu ili direktno na ekranu. Naknadne popravke lika su moguće. Na žalost, u programu nije predviđena mogućnost kruga kao preseka. Možemo dobiti nešto slično ako izaberemo mnogougao sa velikim brojem stranica. Početnu konstrukciju moguće je povećavati, smanjivati i pomerati po ekranu. Možemo joj popraviti izgled uz pomoć grafičkog kursora.

Na jednom ekranu moguće je odjednom nacrtati do tri predmeta.

Kada smo sve završili kreiranje preseka, zatražimo od programa da nam likove prikaže u tri dimenzije. Nakon nekoliko sekundi na ekranu će se pojaviti slika "žičanog modela" predmeta. Sliku je takođe moguće povećavati, smanjivati i pomerati u prostoru. Posebnim komandama moguće je odstraniti nepotrebne crte, bojiti lik i pozadinu, osenčiti ga i pisati komentare uz sliku. Celu sliku na ekranu ili samo lik možete spremiti na kasetu za kasniju upotrebu.

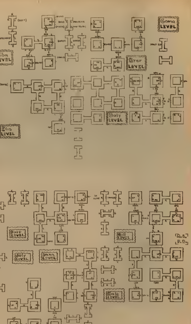
Prenos slike u drugi program vrlo je jednostavan. Dovoljno je otkucati komandu CLOAD" " i u Hires područje (#A000 do #BF3F) učitaće se slika sa kasete.

◇

SVET AVANTURA

Za ovaj specijalni broj Sveta kompjutera i za specijalno izdanje Sveta avantura izabrali smo mapu i savete za igru Marsport koju su nam poslali Robert Bradač i Mario Mikočević, mapu i opis (i završetak) igre Dallas Quest koje je poslao Darko Šilipetar iz Zagreba, neke savete za Redhawk (mapa je izašla u MM u). Nadamo se da će vam se ovo izdanje svideti. Pozivamo vas da nam i dalje pišete na adresu

SVET KOMPJUTERA
(za Avanture)
MAKEDONSKA 31
11000 BEOGRAD



MARSPORT

Uz datu mapu sledi popis kombinacija za predmete i popis zaštitnih sredstava. Slova u zagradama znače sledeće: prvo slovo označava nivo a drugo sektor.

•PREDMETI KOJI SE SASTAVLJAJU

Bakingtin (level D sector A) flour (D,C) water (D,D) dobivate CAKE
Charcoal (D,G) gauze (J,H) dobivate GAS MASK
Sun chart (I,G) glass (I,H) frame (I,B) dobivate EYESHIELDS
Dais (B,I) lute (F,A) dobivate LEAD SUIT
Empty tank (A,A) oxigen (D,C) dobivate AIR TANK
Manifesto (B,I) mute (F,A) dobivate E TOKEN
Machines (B,E) steps (C,B) dobivate GAME
Pointa (B,C) tea (F,E) insect (G,D) dobivate ANTIDOTE
Helmet (J,I) tapes (B,F) dobivate ARTIFACT
Artifact (FACTOR) power gun (D,D) dobivate HYPER GUN
Gun permit (E,G) stavite u key (D,D) dobivate POWER GUN
Eyeshields (FACTOR) earmuffs (J,C) dobivate Y-TOKEN
Projector (B,I) charcoal (D,G) dobivate T TOKEN
Sun chart (I,G) streamer (F,C) dobivate N TOKEN
Cake (FACTOR) lead suit (FACTOR) dobivate R TOKEN
E N T R (Y token (all FACTOR) dobivate KEY

•ZAŠTITNA SREDSTVA

Gas maska (FACTOR) stavite u locker (DANGER) spas u DANGER u na level u JAXA
Eyeshields (FACTOR) stavite u locker (ASTRONOMY) spas u sobi ASTRONOMY na level u ALBA
Lead suit (FACTOR) stavite u locker (DANGER) spas u DANGER u na level u BYER
Earmuffs (J,C) stavite u locker (DANGER) – spas u DANGER u na level u GILL ključ za vrata je bomba u DANGER u na level u GILL
Air tank (FACTOR) stavite u locker (DANGER) spas u DANGER u na level u COMA
Antidote (FACTOR) stavite u locker (DANGER) spas u DANGER u na level-u COMA
Valium (CHEMISTS) stavite u locker (DANGER) spas u DANGER u na level u BYER

DALLAS QUEST

Cilj ove avanture je da kao slavni detektiv pronađete izvesnu mapu i predate je devojci Sue Ellen.

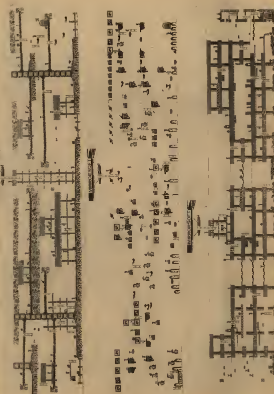
Na početku se nalazite u dnevnoj sobi. Od Sue Ellen dobili ste prsten i fotografiju. Fotografija prikazuje prosedog tragača za zlatom zvanog „CHUGALUG" Jones, koji ima jedno plavo a jedno smeđe oko. Prsten i fotografija su važni rekviziti neophodni za završetak avanture. Osim korisnih predmeta avantura obiluje suvišnim i beskorisnim predmetima koji služe samo da bi vas zbunili. Takvi su npr. puška, jabuke, naramenice, uže i dr.

Najpre pođite na bazen (nemojte se slučajno kupati jer ćete otkriti da ne znate da plivate). Tu pokupite naočari za sunčanje (GET SUNGLASSES). Zatim krenite na sever pred staju. Tu ćete zateći sovu. Njoj stavite naočari (GIVE SUNGLASSES) i zajedno sa njom uđite u staju (GO BARN). Na putu će vam se ispréčiti gigantski štakor, ali tada ispustite sovu (DROP OWL) i ona će srediti stvari sa štakorom, a vama će put biti slobodan do lopate koja se tu nalazi. Uzmite lopatu i pođite u dnevnu sobu (na putu pokupite koverat u predsoblju) i tamo uzmite trubu (GET BUGLE). Krenite na zapad i naći ćete se u toru među stokom. Iznenada oluja će poplašiti stoku i na vas će krenuti stampedo. Brzo zasvirajte u trubu (BLOW BUGLE) i stoka će se smiriti. Sada slobodno kopajte i naći ćete nadgrobnu ploču. Ako pročitate natpis saznaćete kako da stignete do aerodroma. Me

(Nastavak na 17. str.)

Dinamite Dan II




MIRRORSOFT
MIRRORSOFT
MIRRORSOFT
MIRRORSOFT

DINAMITE DAN II



Posle uspeha Dinamite Dana pojavio se i njegov nastavak. Cilj igre je da pobediš Dr Blitzena. On pravi ploče kojima želi lože da utiče na omladinu. Tvoj zadatak je da pokupiš osam ploča i da ih ubacis u džu boks a zatim da dignete ceo postrojenje u vazduh. Za igru sa beskonačnim brojem života treba otkucati POKE 29602 182.

Predrag Bećirić
Nikola Popović

VELOCIPEDE II

Verovatno ste čuli za izraz „Volim ga do imbecilnosti!" On se u potpunosti može primeniti kod ove igre. Kad prvi put uključite ovu igru, biće vam odmah jasna njena težina pa ćete (od sramote) pokušati da je odigrate dok ste sami u sobi.

Vodićete simpatičnog debeljka, koji je upravo kupio unicikl kroz četiri nivoa igre izbegavajući usput vodene prepreke, bube, zapce, pse i sve ostale živuljke koje mogu da vas ugrizu. E, a tu dolazi i poenta cele stvari. Ne privlače vas toliko grafika ili scenario igre koliko mogućnost i želja da postignete što veći skor. To je ono ludilo zvano „što više" koje se nametnulo svim ljudima u današnjem svetu, tako da nije isključeno da, kad ostali vaši ukućani otkriju ovu igru, nećete moći da dođete na red od svih mogućih rođaka, komšija i prijatelja. Ko vam je kriv? Sami ste natovarili sebi nevolju na vrat!

◇Z B

JEEP COMMAND

Ova igra me podsetila na dane kada se tačno znalo šta se može očekivati od igre i jedini problem je bio da li je džojstik dovoljno precizan i izdržljiv.

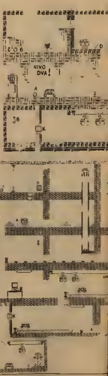
Kad sam startovao ovu igru, odmah mi se javila asocijacija na igru „Moon Buggy" koja je pre par godina bila dosta popularna i u našim prostorima. Ovde je scenario unekoliko izmenjen.

Nalazite se za upravljačem vojnog džipa, a zadatak vam je da, vozeći se preko neprijateljske teritorije, bezbedno stignete do svoje baze. Zadatak nije nimalo lak jer vas očekuje petnaest nivoa prepunih bombi, nagaznih mina, ratnih balona punih eksploziva, padajućeg kamenja i još koječega. Jedina olakšica je ta da možete da preletite izvesne prepreke. Što brže vozite džip, veću visinu možete postići. Ukoliko ste zaradili 50 000 poena pruža vam se mogućnost da krenete igru sa tog nivoa bez obaveze da se vratite na početni nivo.

Igra nije baš laka, ali je dopadljiva. Ako ni zbog čega drugog, ono zato što se odigrava na staroj dobroj Zemlji.

◇Z B





Uputstvo da igru EQUNOX odigrate do kraja

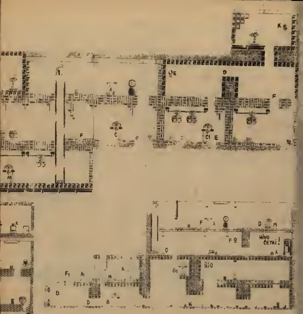
```
1 PAPER 0 BORDER 0 INK 7 CLS
2 FOR N-23296 TO 23308 READ A
  POKE N A NEXT N RANDOMIZE USR
  23296
3 FOR N-16416 TO 16474 READ A
  POKE N A NEXT N RANDOMIZE USR
  16416
4 DATA 221 33 0 64 17 0,27 62
  255 55 195 86,5
5 DATA 221 33 0 91 17,37 164 62
  255 55 49 255 87,20,8 21,62 15
  211,254 243 205,98 5,1 153
  162 33 151 91 175 237 79 237
  95 174 119 11 35 120 177 32
  246 49 00,33 224 132 54 0,33,
  179 163 54 24 195 0 120
```

Otkucani listing zamenjuje BASIC deo programa. Sad program učitavate od slike

Firma MIKRO GEN je i ovaj put dokazala da joj nema ravne u pisanju arkadnih avantura kod kojih je pored spretnosti i brzine potrebna i snaga uma. Jer, ako ste igrali barem neku od njenih igara iz dinastije PYJAMARAMA, uverili ste se u to.

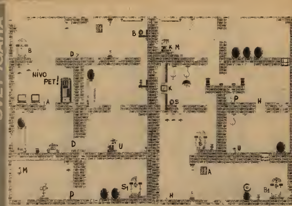
Igra EQUINOX se od ranijih igara ove firme razlikuje i po likovima a i po cilju igre (cilj je sakupiti 8 radioaktivnih kanistera) jer u dosadašnjim igrama ste glavnog junaka ili spasavali iz nekih situacija ili mu spasavali familiju (u THREE WEEKS IN PARADISE). Ovaj put vam je glavni junak jedna loptica kojom ćete iz nivoa u nivo tražiti tih osam kanistera (radioaktivnih) izbegavajući neizbežne neprijatelje i to sve za neko određeno vreme po čijem isteku je za vas kraj igre ali ne igre već vaš kraj.

No počnimo redom. Na početku igre postoje tri života i određena količina municije i goriva za let (mogu se obnoviti ako se uzme određen predmet). Ti se nalaziš na prvoj lokaciji. Ako želiš igru odigrati do kraja, otku



caj donji listing, jer njime ćeš onemogućiti gubljenje života i vreme se neće „trošiti" Sledi donja uputstva i možda ćeš rešiti igru Kažem možda, jer trebace ti vremena da upoznaš „okolinu" i da vidiš šta je šta u kojoj sobi Evo uputa

Kada počne Igra idi dve sobe niže uzmi broj 1, i odnesi je u sobu sa kompjuterima (soba skroz desno od sobe u kojoj je ogromno oko) Tu ćeš videti brojeve od 1 do 8 Skoči do broja 1, upali ga i izađi iz te sobe Zatim uzmi kuglu za teleport iz sobe u kojoj je veliko oko Odlazaš u sobu gde je teleport (tu si uzeo br 1), ostavi kuglu u njemu (pritisak na taster koji si izabrao kad je računar ispisao „use") Skoči naviše i teleportovaćeš se U sobi gde se stvoriš uzmi bušilicu i vrati se teleportom Uđi u lift gde će te magnet odvući naviše Oslobodi dinamit koji je zatvoren iza zida (ostavi bušilicu do tog zida), uzmi dinamit siđi u sobe niže skloni pomoću dinamita zemlju sa otvora sa desne strane idi kroz otvor i dve sobe naviše, i skreni levo Uzmi kuglu za teleport ostavi je u teleport vrati se ponovo kroz otvor, uzmi kanister teleportuj se sa njim i ostavi ga u pravougaoniku u stubu (u sobi gde si uzeo bušilicu) Vrati se ponovo kroz otvor gde je bila zemlja, u zadnjoj sobi naviše uzmi ključ, njim otvaraš vrata sa leve strane u sobi gde je b



zemlja. Uzimaš iz susedne sobe br. 2 i odlazis u sobu sa kompjuterima. Upali broj dva i izađi iz sobe. To je lokacija broja dva.

Uzmi kuglu i odnesi je u gornji teleport, teleportuj se, uzmi bušilicu, vrati se do teleporta, preskoči ga i vrati se pomoću magnetnog lifta. Dok ideš magnetnim liftom kad ugledaš otvor sa leve strane idi kroz njega a onda u sobu naviše pa levo. Oslobodi kuglu, odnesi je u drugi teleport, vrati se u sobu do one u kojoj si maločas uzeo kuglu, uzmi dinamit i teleportuj se drugim teleportom. Idi naviše i tu skloni zemlju sa otvora. Uzmi kuglu i stavi je u teleport. Zatim se vrati po kanister, i vrati se teleportom. Idi u prvi teleport i ostavi kanister gde treba da bude. Vrati se magnetnim liftom, i dok ideš njime skreni desno kroz otvor, uzmi ašov i teleportuj se drugim teleportom. Idi gore, pa desno i u toj sobi ćeš na podu videti otvor zatrpan kamenjem. Ostavi lopatu, i prođi dole. Uzmi broj 3 i vrati se u sobu sa kompjuterima. Upali broj 3 i čeka te treća lokacija.

Idi skroz levo pa naviše. Videćeš ključ. Uzmi ga. Vrati se dole i siđi sobu niže. Ostavi ključ kod vrata, prođi kroz njih uzmi prekidač sa police i idi do sobe gde si uzeo ključ, pa desno, gore, levo i u sobi gde je „zrak", ostavi prekidač. Zrak nestaje, ti uzmi kuglu, nađi teleport, teleportuj se.

Možda će ova igra, a i njena poruka barem malo da utiče na nas i na naš izbor energije koju ćemo koristiti i dobijati, jer može se desiti da se radnja igre sa ekrana preseli u stvarnost a tada ni POKE ne pomaže.

◇ **Saša Pušica**

COLOSSUS CHESS

Kada je na jugoslovensko tržište došao SUPER CHESS 3.5 mnogi ljubitelji šahovskih programa su rekli: „Evo meni dostojnog programa". Kad ono – pojaviše se karpovci i kasparovci sa željama za još boljim protivnikom. Želja im se ispunila dolaskom programa COLOSSUS CHESS 4.0. Prethodnik mu je „Pigchess", šah namenjen samo za igru „Čovek protiv čoveka bez varanja" ali zato sa izvanrednom 3D tablom.

Čim se učita COLOSSUS CHESS spreman je za okršaj. 3D tabla je sa leve strane, odigrani potezi sa desne strane, a ispod vaš potez. Ovaj put pokretanje figura je prikazano na malo drukčiji način – uz pomoć kurzora koji je u obliku linije i nalazi se na polju A1. Kada pritisnete npr. E2 korzor prelazi u E kolonu, drugi red, tačnije na željenu figuru, a pritiskom na ENTER ispiše se „E2". Na isti način ubacujete i sledeće polje. Pomeranje kurzora može se izvesti strelicama (5, 6, 7 i 8) uz obavezno držanje CAPS SHIFT-a, kao i KEMPSTON JOYSTICK-om koji se aktivira tasterom J+CAPS SHIFT. Taster SPACE prikazuje utrošeno vreme crnih i belih, najbolji potez i vidljivo je razmišljanje o budućem potezu. Da bi bilo još zanimljivije COLOSSUS CHESS u sebi sadrži nekoliko manjih potprograma koji se aktiviraju sa CAPS SHIFT i:

- 0 - prekida „razmišljanje" i odigrava potez,
- P - igra i za tebe (da te izvuče ako zabrljaš). Prekida se sa CS + 0
- O - okretanje table,
- R - ponavljanje cele partije sa ubačenim vremenskim razmakom (u sekundama),
- D - LOAD ili SAVE pozicija sa ubačenim hederom,
- B - vraćanje poslednjeg poteza,
- S - isključivanje i uključivanje zvuka,
- G - menjanje figura,
- N - nova partija,
- U - postavljanje kurzora na početak (polje A1)
- I - brisanje. 0 - vraćanje svih figura
  - 1 - brisanje samo belih figura
  - 2 - brisanje samo crnih figura
  - 3 - brisanje svih figura
- Q - menjanje taktike, prednosti, dimenzija, ispisivanje poteza
- C - menjanje bordera, papera, inka, svetlih figura i polja, tamnih figura i polja
- T - vremenski tip za bele i crne figure,
- E - edit „razmišljanja" za belog i crnog
- A - menjanje figura u polju, a u okviru toga su
  - S - postavljanje belih ili crnih figura
  - G - vraćanje stare figure
  - M - broj kretanja,
  - P - pion,
  - R - top
  - Q - kraljica
  - K - kralj,
  - B - lovac
  - N - konj
  - C - prazno polje
  - W - brisanje svih figura
  - E - izlazak iz A moda u igru ako je sve O.K., tj. ako niste varali

Dakle, ostaje vam samo jedno, da učitate igru i svojim šahovskim umećem (podrazumeva se – bez laži i prevare) nadmašite Karpova, Kasparova i svo to društvo.

◇ **Jovan Strika**

(Nastavak sa 10. str.)

đutim vi prethodno pođite u radnu sobu i tu otvorite radni sto. Naći ćete vreću sa duvanom ali pošto ne možete više stvari odbacite novac koji ste na početku imali kod sebe. Sada uzmite vrećicu sa duvanom i pravac sever u žitno polje. Idite pravcem koji ste zapazili na spomeniku (N, W, W, N), pa ćete se naći na aerodromu ispred aviona. Ispitajte avion (EXAM AIRPLANE) i pojaviće se pilot Ray Krabs. Njemu dajte koverat (GIVE ENVELOPE) koji sadrži dve karte za utakmicu pa će pristati da vas vozi.

Naći ćete se u avionu. Tu ćete naći ranac. Otvorite ga (OPEN KNAPSACK) i stavite neke od stvari u njega, a onda uzmite padobran (GET PARACHUTE). Pre nego što vam Krabs kaže da iskočite, uzmite ranac i zatvorite ga (GET KNAPSACK, CLOSE KNAPSACK). Kada stigne znak za iskakanje iskočite (JUMP).

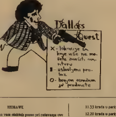
Naći ćete se na grani, nesretno zakačeni baš prekoputa jaguara koji na svu sreću još spava. Brzo uzmite vrećicu sa duvanom i otvorite je (OPEN POUCH), te je ponudite majmunu koji vas radoznalo posmatra. On će vas iz zahvalnosti otkačiti i vi ćete se naći na zemlji usred džungle. Nikad ne zaboravite da zatvorite vrećicu sa duvanom (CLOSE POUCH) jer će vam se duvan prosipati pa vas majmun više neće pratiti. Odavde idite na jug i naći ćete se na putu. Produžite u istom smeru i naići ćete na novu prepreku - džinovsku anakondu. Setite se crtanih filmova i zagolicajte anakondu (TICKLE ANAKONDA), pa će vas ostaviti na miru. Idite još dva puta na jug i doći ćete na obalu reke. Tu ćete naći mali čamac te odmah uđite u njega (GO DINGHY). Kako se odmičete od obale primetićete da čamac ima rupu na dnu ali ne očajavajte jer je uz vas i majmun.

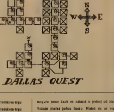
Ponovite isti štos (OPEN POUCH, GIVE IT) i on će iz zahvalnosti zapušiti repom rupu te možete početi sa veslanjem. Ali čime? U slučaju kada nema vesla i lopata može dobro doći te veslajte (ROW DINGHY). Ubrzo će se pojaviti nova opasnost - razjareni nilski konj. Odsvirajte nešto u trubu (BLOW BUGLE) i kornjača će vas prebaciti do obale. Sada idite na jug. Uklonite zavesu (PULL CURTAIN) i uzmite lampu. Ponovo dajte majmunu duvana i on će otkriti tajni prolaz. Ne pokušavajte sići niz merdevine sa više od jednim predmetom jer ćete inače polomiti vrat već postupite ovako. Bacite sve (DROP ALL) i uzmite samo lampu. Siđite niz merdevine (CLIMB LADDER), upalite lampu te je bacite i idite na istok, a zatim na jug (uz put uzmite ogledalo). Opet ste tamo gde ste već bili. Sada upakujte u ranac sve što ste pre nekoliko trenutaka bacili i siđite niz merdevine. Našli ste se u tunelu gde sada pokupite lampu i krenite na zapad.

Tu ugasite lampu (OFF FLASHLIGHT), te poglavici pokažite fotografiju (GET PHOTOGRAPH, SHOW IT). On će vas poslati na test hrabrosti da dokažete svoju vrednost rešavanjem jednog od tri teška zadatka. Na testu pokupite kokose (GET COCONUTS) i krenite na zapad. Naći ćete se u lešinarovom gnezdu iz kojeg morate doneti jaja. To nije nimalo lako jer mama lešinar budno pazi. Dajte ponovo majmunu duvana (GET POUCH, OPEN POUCH) i on će zabavljati mamu lešinara dok vi budete uzimali jaja i zamenjivali ih kokosima.

Kad se vratite u selo poglavica neće biti zadovoljan samo jajima nego će tražiti i prsten. Nipošto mu ga ne dajte već pošto više nemate duvana dajte majmunu ogledalo (GET MIRROR, GIVE MIRROR) i gledajte šta se dešava. Majmun će razotkriti poglavicu i ispostaviće se da je to niko drugi do negativac J. R. Ewing. Ubrzo će se pojaviti helikopter i pokupiti J. R. a pred besnim domorocima koji će sada sav svoj bes hteti da ispolje na vama. Međutim i za tu opasnost postoji rešenje. Uzmite prsten i mašite njime (GET RING, WAVE RING) pa će se domoroci smiriti i pokazati vam put do pećine. Tu ćete naići na pauka i njegovu mrežu. Da biste je prošli, uzmite jaja i podgrejte ih na lampi (GET EGGS, WARM EGGS ON FLASHLIGHT). Kao lukav detektiv zakotrljaćete jaja pod paukovu mrežu. Kroz nekoliko trenutaka jaja će popucati i izleći će se mladi koji će odmah početi da dozivaju majku. Mama lešinar će odmah doći i ubiti pauka da bi oslobodila svoje mlade. Tako je vama put otvoren. Daljim kretanjem naći ćete se u mraku te upalite lampu, a odbacite prsten. Nošen magijom prsten će poleteti i postaviti se na čelo statue iz koje će uz zaglušujuće zvučne efekte ispasti mapa. Uzmite je (GET MAP). Sada vam ostaje još samo par koraka do završetka. Naime podli J. R. će vam ponuditi 10 miliona dolara za mapu, ali vi ne pristajte jer će vas nasamariti. Samo kažite ne (NO) i kao nošeni nekom magijom pravde naći ćete se u Dalasu. Sve što vam je sada preostalo je da Sue Ellen date mapu (GIVE MAP) i pokupite zaslužene dva miliona dolara i stignete na večernju epizodu serije „DALLAS". Ujedno avantura je završena, a ukoliko smatrate da je džungla pravo mesto da se čovek izgubi uz rešenje, priložili smo i mapu.

◇





REDHAWK

Da bismo vam olakšali posao pri rešavanju ove igre dajemo vam važne itnove za ovu igru

PLJAČKE I KRAĐE

12.30 Fusnor pljačka draguljarnicu

13.11 Techno pljačka banku

13.55 Rat pljačka skladište

16.17 Merlin pljačka galeriju

10.59 krađa u parku

11.26 krađa u parku

11.53 krađa u parku ili na gradskom trgu

12.20 krađa u parku ili na gradskom trgu

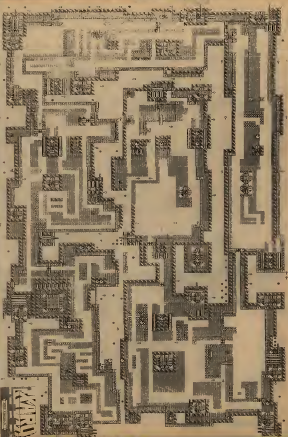
12.47 krađa na gradskom trgu

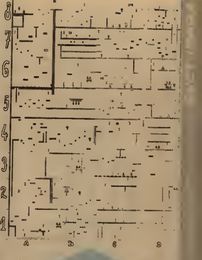
Kradljivci su u parku i na gradskom trgu uvek a vremena ostalih krađa nađi sam

STANICE I TAXI

Postoje četiri različite stanice City Central, Heath i District. Da ne bi moran da proputuješ sve stanice da bi stigao do kraja grada možeš da napišeš ime stanice do koje hoćeš da dođeš. Naravno, ovo je moguće samo kada se nalaziš u jednoj od stanica. Vožnju plaćaš jednu funtu. Možeš da se voziš i taksijem. Taksi će te za pet funti odvesti na bilo koje mesto. Postoje tri lokacije na koje možeš doći samo taksijem i letenjem. To su Brook Court odakle se stiže do urednika, Oxford Gardens odakle se stiže do direktora i Smallman Street odakle se stiže do profesora. Na kraju ovo vam i dva saveta: nikada nemoj film da daš Lesliju već samo uredniku. U elektrani je postavljena bomba.

○ *Predrag Bećirić*





XARQ

„Xarq" je dostojan naslednik igre „Panzadrome". Ovog puta radnja se odvija u svemiru. Komande se ispisuju na samom početku igre a to su Q, A, Z, X, C, M, L, D. Vi upravljate svemirskim brodom i možete se kretati u 8 pravaca. Grafika u potpunosti odgovara ovom ambijentu, a sastoji se od mnoštva linija, trouglova, kockica, pravougaonika i tačkica.

U početku igra izgleda neshvatljiva, ali kasnije se otkriva da je dobro zamišljena i interesantna. Vaš mali brod je dobio zadatak da prodre u neprijateljsku bazu i uništi izvore energije. Baza je ogromnih dimenzija i ima 36 energetskih izvora. Oni su u vidu treperećih spirala koje su raspoređene na rubu baze i u samom centru do kojih je teško dopreti. Spirale koje ne trepere ne treba uništavati jer su postavljene zato da vam troše vreme, odnosno služe samo za zavaravanje. Vaš brod ima 2 vrste lasera – običan (koji ubija sve što se nalazi ispred njega) i gornji laser (koji izbacuje bombe). On se startuje „M" tasterom, a na skali u donjem delu ekrana pokazuje se daljina krajnjeg dometa. Prebacivanje jedne kockice-karaktera postiže se tako što jedanput pritisnete taster „O", a za svaku sledeću kocku po još jednom. Pogođeni deo baze pretvara se u prah. Kada uništite tkz. „spoljašne spirale" morate da krenete i u unutrašnjost baze. Postoje dve vrste prepreka za ulazak unutra. To su 2 spirale povezane za 2 trake koje nestaju uništavanjem pomenutih spirala. One su daleko bolje čuvane nego ostale. Druga vrsta barijera su kocke-karakteri sa 4 tačke unutra. Uništavanjem ovih barijera pravi se lavirint koji vodi ka unutrašnjosti baze. U samom centru nalazi se 9 spojenih spirala koje su veoma značajan izvor energije. Međutim postoje mnoge prepreke koje komanda baze šalje da bi vas uništila. To su mine zvezdastog oblika koje ugrožavaju donji štit broda. One se ne kreću, ali vi možete slučajno naleteti na njih. Gornji štit uništavaju neprijateljske letelice, a sa strane va napadaju topovi i iznenadni projektili. Stanje broda mozete videti na donjem, nepokretnom delu ekrana. Radi obnove energije i popravke broda po bazi je raspoređeno 4 5 prostorija. Ulaz u njih obeležen je svetlećim karakterima. Ulaskom u tu prostoriju vidite uveličanu sliku vašeg broda i dobijate podatke o gorivu, laseru, štitovima i dr. Ali ni ovde se ne smete dugo zadržavati, jer ćete izgubiti život. Kako imate samo jedan morate biti jako obazrivi jer je to nedovoljno da biste prošli makar i 50 od sto igre. Da ste došli do kraja saznajete tek kada vam se na ekranu ispiše da ste prošli 100 odsto igre. Najbolji način da prođete celu igru jeste da se orijentišete pomoću mape i čarobnom formulom koju ćemo sada ispisati postanete besmrtni. Kada se posle učitavanja programa na ekranu ispišu glavni podaci o kretanju i komandama treba pojedinačno pritisnuti tastere X, A, R, Q. Ako tada začujete melodiju to znači da imate mali milion života, to jest da ste besmrtni.

◇ Jovan Strika

KIDNAP

Cilj ove famozno teške igre, kako piše na početku, jeste pokupiti male smrznute bebe i izneti ih iz Kruove kuće pre nego što se on probudi. Vi ste dadilja nezgrapnog lika i smešnog hoda. Kad se igra učita možete da birate komande, a pritiskom na ENTER pokazuje se demo u kome svi vaši neprijatelji šetaju i napadaju sa svih strana, što ne treba da vas uplaši. Ako sačekate koji minut, prikazuje se lista najboljih igrača uz lepu muziku a zatim sve 32 sobe. Kad se igra startuje nalazite se u sobi koja je na našoj mapi označena sa 3B. Odatle vi polazite u traganje i skupljanje [illegible] pomoći [illegible] žicom ispod [illegible] ukupno 8 i šalju [illegible] kuće. Da biste se snaš[illegible] leženi iznad svakog tra[illegible] sobe u koju vas šalje. U skupljanju vas o[illegible] taju svi predmeti koji se kreću, sem platformi koje imaju ulogu premeštanja iz jednog dela sobe u drugi. Na pocetku igre imate 8 zivota, što je nedovoljno da bi se završila igra. Igru je teško završiti bez POKE a za besmrtnost i zato dragi čitaoci ako ga neko od vas nađe neka nam se javi. I na kraju još samo puno sreće!

◇ Jovan Strika



PAWS

Artic nije firma koja svakom igrom koju izbaci na tržište potresa svet. Iako veliki broj ljudi živi sa izvesnim predrasudama u vezi sa ovom softverskom kućom sa sigurnošću možemo reći da je igra PAWS bez razloga ostala nezapažena na tržištu. Scenario je originalan: u ulozi ste mačke lutalice koja, posle svakodnevne potrage za hranom otkriva da su joj mačići nestali. Noć se približava (sa čoporom besnih pasa) i vremena je vrlo malo. Ni realizacija nije loša: iako je PAWS u stvari verzija starog SABRE WULF a grafika je vrlo dobra a posebno animacija kojom je predstavljeno mačkino hodanje. U igri postoji ravno 100 nivoa i mačići su rasuti po lavirintu zgrada, drveća i zidova. Vi možete nositi samo jedno mače i možete ih ostavljati na sigurnom mestu negde u centru grada. Kako vreme prolazi, čopor pasa se sve više povećava, a samim tim se smanjuju vaše mogućnosti da izbavite mačiće.

◇ **Nikola Popević**
Predrag Bećirić



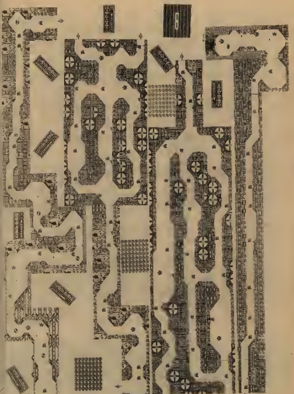
N. O. M. A. D.

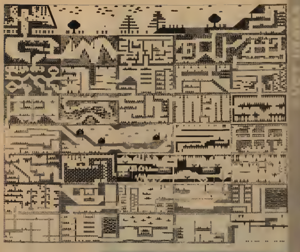
N O M A D je ime jedne ne baš tako[illegible] je igre firme OCEAN koja je nepravedno za[illegible]postavljena. U ulozi ste borbenog robota i imate zadatak da uhvatite opasnog kosmič[illegible] razbojnika. Po startovanju igre nalazite se u tunelu koji je prepun raznih opasnosti u [illegible] topova skrivenih u zidu, čudovišta koja se pojavljuju ni iz čega i pretvaraju vas u [illegible] točkova koji pucaju na sve strane i pro[illegible] [illegible] prate vas dok [illegible]

[illegible] biti za[illegible] va N[illegible] kad ne [illegible] pojavljuju i[illegible] slušalu ka[illegible]

[illegible] e kad [illegible] nađete je[illegible] za dalji prolaz biće vam [illegible] je[illegible] sobe predstavljaju [illegible] se na obrušava kanona[illegible] [illegible] vuče nagore. N[illegible] razbojnika pre nego [illegible] ućaju neuspeha vre[illegible] mesta. Za lakš[illegible] POKE 40703,167 [illegible] vol[illegible].

◇ Boris Papić





CAVES OF DOOM

Mastertronics je zaista jedinstvena firma, u svakom momentu ima barem tri igre među prvih deset na bukvalno svim top listama. Tu se već duže vreme vrti i CAVES OF DOOM.

Kao mali astronaut, igrač je bačen na negostoljubivu planetu i mora što pre da odleti sa nje u svom svemirskom brodu. Igra je veoma teška i zato evo par saveta koji bi mogli da vam znatno olakšaju posao: gorive kupite kad god je to moguće, ključevi su neophodni za otvaranje raznobojnih vrata. CAVES OF DOOM vam omogućava da menjate konfiguraciju soba, što svakako odgovara onima koji igre isključivo igraju sa raznim POKE-ovima i sličnim načinima.

Predrag Bećirić

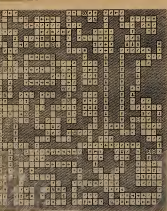
Nikola Popović

MANTRONIX

Ako ste bili u kontaktu [illegible] shade" i „Gunfright" pr[illegible] zajedničkih tačaka sa „Man[illegible]

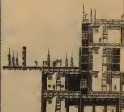
Priča je veoma komplikova[illegible] koji podsećaju na stari divlji zapad, [illegible] sve to prikazano na vrlo sav[illegible] ko da se radnja odvija na [illegible] sačinjenoj od 555 blokova koja je [illegible] ka i komplikovana da može da vas omete u zadatku koji vam je postavio vaš pretpostav[illegible] ljeni. U tom ometanju se pridružuju svi pokretni predmeti. Zadatak, zbog kojeg ste poslati u daleki Kosmos je da nađete i ubijete 4 razbojnika. Radi lakšeg snalaženja u tom poslu ispod ekrana imate poternicu na kojoj se vidi lik, redni broj, nadimak, vrsta zločina i svota novca na koju je razbojnik ucenjen (normalno plaća se u dolarima). Kao što se vidi poternica je klasičnog sadržaja koji vam je poznat iz vestern filmova. Veoma je važna činjenica da možete ubiti samo onog razbojnika koji je na poternici i tek posle njegove smrti se javlja sledeći. Sad ćemo vam orijentaciono reći gde ih možete naći. Prvi razboj[illegible]

[illegible] og ćete na[illegible] pri sredini [illegible] gore-desno. [illegible] stane od[illegible] imate šta [illegible] lica og[illegible] gojama, i [illegible] čina veo[illegible] to [illegible] Veoma komplikovane su magnetne [illegible] koje [illegible] Njih je lako u na prikazanoj mapi [illegible] strelice dok se u igri ne primećuje. Karakteristično kod ovih magnetnih polja je da kad stanete na njih bez obzira koje komande pritiskate vi ćete se kretati u pravcu strelice (na mapi). Postoje 17 magnetnih kocki koje možete pokupiti. Na nepokretnom delu ekrana se nalaze podaci o stanju ovih magnetnih kocki tj. koliko ih imate. To ćete lako videti, jer oko magnetne kocke koju ste pokupili počinje da kruži jedna manja kockica. Pri neparnom broju skupljenih magnetnih kocki pravci kretanja se menjaju. Ako je strelica na dole vi ćete ići na gore i sl. Na mapi je dat pravi



> MANTRONIX <

MAP by J. STRIKA & B. VOLF



[illegible] bmo [illegible] delu ekrana [illegible] se takođe [illegible] magnetnih [illegible] koje smo već naveli.

[illegible] se može [illegible] jstike, a otpočinje pritiskom na broj [illegible] Muziku ćete čuti sve dok ne pritisnete taster [illegible] janje igre, a posle toga, i dok se [illegible] je neuin. Pomeranje slike se vr[illegible] jem

[illegible] ik ovog teksta nije se pomučio oko traženja POKE a jer je već bio unet mada nije prisutno u svim verzijama. U toku pis[anja] ovog teksta bilo je malo i naše mašte [illegible] ne zamerite pero i mašta čine svašta

◇ Strika Jovan

DAN DARE

DAN DARE je platformska igra koja obiluje dobrom grafikom i animacijom koja se retko viđa. Vi se nalazite u ulozi sabotera koji ima zadatak da uništi planetu na kojoj se nalazi diktator sa svojom vojskom. To ćete postići tako što ćete doneti pet bombi u prostoriju sa nuklearnim reaktorom. Igra ima sto dvadeset prostorija i pet sektora (prvi sektor trideset jednu prostoriju, drugi dvadeset, treći devetnaest, četvrti dvadeset i peti trideset). Nuklearni reaktor se nalazi u prvom sektoru (sektori su razdvojeni vratima). U svakom sektoru se nalazi po jedna bomba, morate ih kupiti po redu jer samo tako možete preći u sledeći nivo. Čim uzmete neku bombu nosite je odmah u sobu sa reaktorom. U prva četiri nivoa imate prostoriju za regeneraciju koja liči na zatvor. U zatvor idete ako izgubite svu raspoloživu energiju (gubite je pri sudaru sa diktatorovim vojnicima). Kada izađete iz te prostorije opet imate svu energiju ali ste izgubili deset minuta od dva sata koliko ukupno imate da izvršite svoju misiju.

U vašu opremu spada zaštitno odelo, koje vas donekle štiti od neprijateljskih metaka i lasera, i mitraljezom (laserskim naravno), koji ima ograničen broj metaka. Pakovanja metaka i energije možete naći razbacane po prostorijama. U svakom nivou imate nevidljive liftove koji se nalaze pored strelica koje označavaju u kom smeru radi lift. Komande su standardne O levo, P desno, Q-gore, A-dole. M pucanje. Igra nije teška kao što izgleda na prvi pogled. Predstavlja izvrsnu igru za rekreaciju i opuštanje. Igra ima i hajskor tabelu pa se može igrati i u društvu. Kada donesete i poslednju bombu u reaktor dobijate 13 minuta vremena da se probijete do svog broda i udaljite pre eksplozije. Kraj je vrlo lepo animiran. Prijatno se zabavljajte sa Dan Dareom.

◇ Nebojša Rosić









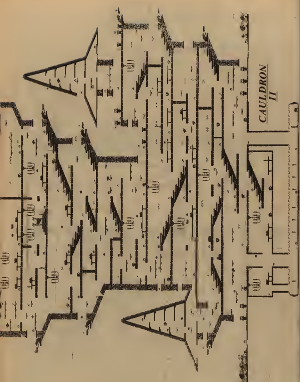
CAULDRON 2

NAPOMENA. Mapa za Cauldron 2 može se koristiti i za verzije CBM-a 64.

Veštica je uspela da stekne zlatnu metlu i time je stekla monstruoznu moć. Zatvorila se u veliku palatu i tu sada kuje svoje opake planove. A onda dolazi osveta Đavoljih Bundeva (Pumpkin's revenge) ili drugi deo igre Cauldron. Sada je radnja smeštena u veštičji zamak, a igrač kao jedna od Đavoljih Bukvi mora steći izvesne sastojke i ubaciti ih u kazan u podrumu zgrade. Predmeti su krajnje misteriozni (pramen veštičje kose, makaze, štit...) i svaki deo ima svoju svrhu. Kuća je bukvalno prepuna svakakvih vrsta spodoba od kojih su neke vrste smrtonosne a neke vam samo oduzimaju energiju. Energiju možete povratiti prelazeći preko oblačića koji se ponegde mogu naći, a obratite pažnju i na ruku koja visi u vazduhu i stalno se otvara i zatvara. Prelaženjem preko ovoga oduzima vam energiju i još vam obrće komande (taster za levo postaje taster za desno i obratno) što traje neko vreme. Budite pažljivi sa statuama na spoljnim zidovima zamka: one kriju jednu skrivenu opasnost.

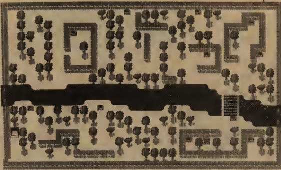
Šta biva kada uspete da ubacite potrebne sastojke u kazan? Pa, veštičje carstvo pada u nepovrat, ili samo do sledeće igre. Ostaje nam da čekamo.

◇ Nikola Popović
Predrag Bečirić

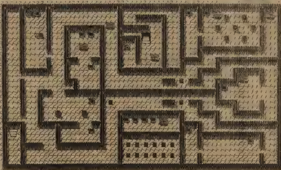

CAULDRON II

DRUID

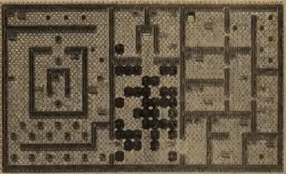
1. sprat



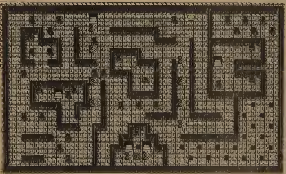
2. sprat



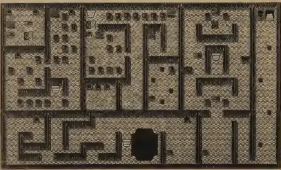
3. sprat



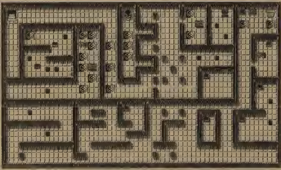
4. sprat



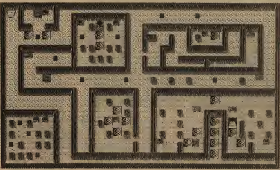
5. sprat



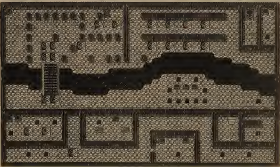
6. sprat



7. sprat



8. sprat







DRUID

Da bi zagospodarila ... Princeza Tame stvorila je čen... banje pune zla i rasporedila ih na četiri od ukupno osam spratova svoga dvorca. I kao u svakoj priči, vi ste jedini koji može da spase svet od ove napasti.

Početak igre vas zatiče u obliku Druida koji se nalazi sam u čudnoj šumi, odakle nijedan čovek nije izašao. Sa sobom nosite nekoliko čarobnih moći koje se troše pri svakom dodiru sa čudovištima koja su u vlasti zle Princeze. Vaša energija je prikazana u gornjem levom uglu ekrana. Prilikom prolaska kroz šumu, obratite pažnju na mnogobrojna jezera. Svako upadanje u njih oduzima vam jedan život. Za prelaz preko njih koristite mostove.

U toku igre nailazićete na kovčege koji kriju mnoge tajne. U jednom od njih je i ključ za ulaz u zamak. U ostalim kovčezima možete naći raznorazne čarolije koje će vam dobrodoći u toku igre, s tim da iz jednog kovčega možete odjednom uzeti samo jednu čaroliju. U nekom od kovčega naći ćete i Goleme, majmunolika stvorenja koja su na Vašoj strani i kojima upravljate sa Komodorovom tastaturom ili drugom palicom. Naredbe za Golema su pošalji, prati i čekaj (send, follow, wait).

Zavisno od toga koliko ste kovčega otvorili i koliko čudovišta i ubanja uništili, na kraju igre dobijate jednu od titula, s tim što je najveća: Gospodar Svetlosti.

◇ **Text: Zoran Bjeladinović**
Mapa: Zoran Mošorinski

TWO ON TWO BASKETBALL

Ovo je treća simulacija košarke koja se pojavljuje za Comodor i od svih je najozbiljnije rađena. Moguće je igrati protiv drugog igrača ili kompjutera. Svaki tim se sastoji od dva igrača s tim što jednog igrača vodite direktno sa džojstikom a drugog vodi kompjuter a ponaša se zavisno od vaših poteza.

Pre početka igre morate odgovoriti na nekoliko pitanja. Da li ćete odigrati utakmicu ili trenirati pojedine poteze, da li igrate protiv drugog igrača ili kompjutera, da li je utakmica ligaškog ili egzibicionog tipa, koja su imena timova.

Svog timskog kolegu birate sa liste od njih deset, zavisno od toga da li vam je potreban šuter, dribler, paker. Igra je podeljena na četiri četvrtine od po šest minuta na dva 3 D ekrana, s tim što se uvek vidi samo jedan koš. Tek kada je napad na jedan koš gotov, igrači se pod kompjuterskom kontrolom kreću ka suprotnom kraju igrališta i tada se pojavljuje drugi koš. Pucanje na koš se vrši okidanjem na džojstik tako da se okidač otpusta u momentu kada je igrač u vazduhu, a dodavanje - dvostrukim okidanjem.

Na kraju igre, publici se predstavlja pobednički tim.

◇ Z. B.

KNUCKLE BUSTER

Klasična igra borilačkog ... Sastoji se od dva nivoa. Vaš ... da u direktnoj borbi savladate ...ređeni broj protivnika kako biste prešli u sledeći nivo. Igru karakteriše solidna grafika i izuzetno dobra muzika koja je uzeta iz igre COMMANDO.

(Z. M.)



HOPELESS

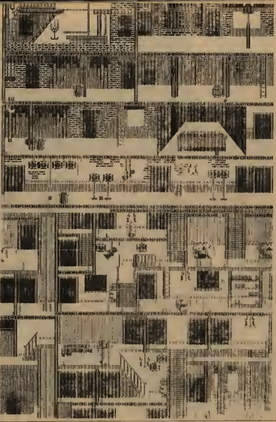
Za ljubav su ponekad potrebne velike žrtve i još veća odricanja. U to se najbolje možete uveriti igrajući najnoviju igru firme Ariolasoft.

Nalazite se u ulozi ucveljenog junaka Ala Blunca kome je manijak pod imenom Ludi Monk oteo voljenu dragu. Vaš zadatak je da kroz dve hiljade ekrana (toliko naime, postoji mesta u svemiru koje Monku služe za skrovišta ili baze) prođete i spasete svoju „ženu života". Normalno, svaki od tih skrovišta ima različite zamke a čuvaju ga Monkovi podanici. Od opreme vi posedujete laserski pištolj, portabl raketni transporter i moć da u određenom trenutku stvorite zaštitni omotač oko sebe.

U svakoj od dve hiljade skrovišta postoji i sistem za teleportovanje koji će vas, kada tu obavite posao, prebaciti na novu lokaciju. Nova lokacija se bira uz pomoć džojstika i tastera F1, F3 i F5.

Igra grafički ne prelazi neki sveopšti prosek, ali zbog velikog broja ekrana, dugo će vas držati budnim.

◇ **Text Zoran Bjeladinović**
Mapa Zoran Mošorinski

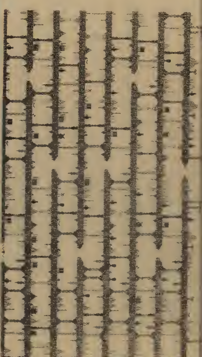


HOLLIWOOD OR BUST

Vraćamo se u doba ludih dvadesetih, Čarlstona i prvih koraka filmske industrije. Glavni junak je Baster Baluni, momak koji je došao u Holivud u potrazi za slavom. Pošto je primljen za probno snimanje, zadatak mu je da pronađe pet statua Oskara. Na samom startu igre ekran je podeljen na dva dela. U gornjem je Baster u ambijentu u kom se film snima, a u donjem režiser koji pomno prati svaki Basterov pokret. Čuje se klapa i snimanje počinje. Ekran se proširuje na ceo format i Baster počinje potragu za Oskarima. Odjednom se pojavljuje grupa policajaca koja počinje da juri Bastera i jedini način da ih zaustavi je da baca torte na njih. Dok se policajci zbunjeno okreću Baster se merdevinama penje na drugi nivo. Ni tu nema predaha. Ovde se pojavljuju duhovi koji ga napadaju s leđa. Poeni se dobijaju na osnovu vremena koje protekne a da ga duhovi ne dotaknu. Sa ovog nivoa neka vrata vode na početnu scenu a neka na ulicu gde Baster opet mora da se sukobi sa dosadnim policajcima. Tu Baster mora da sačeka da se snimi hiljadu sličica na film da bi se ponovo vratio u enterijer.

Igra je, iako sjajno grafički i muzički napravljena, suviše teška. Inače ideja je veoma originalna.

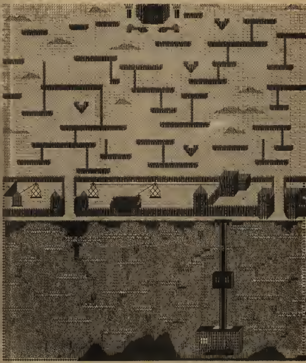
◇ **Text: Zoran Bjeladinović**
Mapa. Zoran Mošorinski



HOCUS FOCUS

Veoma simpatična igra kod koje vam je priložena mapa neophodna. Krećete se kroz ogroman lavirint i sakupljate različite predmete. Pomeranjem džojstika nadole birate opcije sa kojima ćete raditi. Možete se kretati, snimiti neki predmet, uzeti ga ili koristiti makaze. Pre početka igre savetujemo vam da mapu dobro proučite kako biste lakše savladali celu igru.

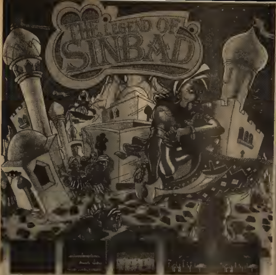
◇ (Z. M.)

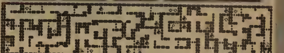


ONE BITE TOO DEEP

Mapa koju vam dajemo samo je deo igre. Krećete sa dna mape i kroz lavirint treba da se probijete do njenog vrha. Kada tu dođete bićete verovatno iznenađeni: igra tek sada počinje. Krećete se kroz veliki broj soba sakupljajući različite predmete.

◇ (Z. M.)





THE LEGEND OF SINDBAD

U poplavi mnogih zelenih, ljubičastih i šta ti ja znam osvajača iz Svemira, pravi je užitak naći igru koja za sadržaj ima temu iz prošlosti

Svi ste verovatno, čuli za legendu o Sindbadu Moreplovcu Na jednom od svojih putovanja, njega je zarobio zli Salabim oteo mu sve blago i zatvorio u podrum svog dvorca Vaš zadatak je da oslobodite Sindbada povratite njegovo blago i pomognete mu da stigne do Bagdada Ovaj komplikovan zadatak je podeljen na pet delova (nivoa igre)

Podzemlje dvorca - Vaš zadatak je da sakupljate blago koje se krije u ovim prostorijama kao i dva ključa pomoću kojih ćete ući u dvorac Uobičajeni protivnici (straža gmizavci itd) Vas prate u stopu Budite brzi

Unutrašnjost dvorca ovo je platformski deo igre Pronađite mač i uz njegovu pomoć se kroz gomilu stražara probijte do čarobne lampe koja će Vas prebaciti do

Pustinje Kamila koju imate nije baš Formula 1 ali budite uporni i uz put pobijte sve ptice i škorpije koje napadaju Vas i Vaš „Bolid"

Iznad grada - Ovo je pucački deo Pobijte ptice grabljivice i stražu na letećim ćilimima

Iznad grada (ponovo) Salabim se pretvorio u zmaja koji šalje vatrene kugle na Vas izbegavajte ih i konačno sredite Salabima

Pošto je igra isuviše teška dajemo Vam nekoliko olakšica Kad učitate igru resetujte je, a zatim kucajte sledeće poukove

- Za neutralisanje prepreka
  POKE 18434,169 POKE 18435,0 POKE 18436 234 POKE 36890 169 POKE 36891 0 POKE 36892 234 POKE 44299 0 POKE 44298 169 POKE 44300 234
- Za besmrtnost
  POKE 18626 234
- Za neograničeno vreme
  POKE 18268 57 i naviše

Nakon toga ponovo startujte program sa SYS 49152 i 9400

◇ **Zoran Bjeladinović**

Mapa Zoran Mošorinski



POWERPLAY

Ovde se srećemo sa dosta neobičnim ti pom igre Powerplay je mešavina arkadne ig re i kviza, s tim što ne bih mogao da se odlu čim koji je deo bolji Oba su podjednako do bra i interesantna

Radnja je smeštena u Rimsko doba na pla nini Olimp gde se bogovi međusobno svađa ju koji je od njih najjači i najpametniji Da bi prekinuo dalje razmirice, vrhovni bog Zevs organizuje zanimljivu igru koja treba da da odgovor na sva sporna pitanja Igra se odvija po šahovskom polju ispred Apolonovog hra ma Svaki od igrača (bogova) kojih može biti dva, tri ili četiri ima po četiri borca koji kre ću iz suprotnih uglova table Na svako pita nje su data četiri moguća odgovora a svaki pravilan odgovor donosi vam poene i mo gućnost da se pokrenete na tabli Ukoliko dođete u direktan sukob sa svojim protivni kom oko nekog polja pobednik je onaj koji prvi pravilno odgovori na postavljeno pita nje Prvi koji uspe da ukloni sa table sve pro tivnikove borce dobija naziv najmudrijeg među bogovima

Jedna od vrlina ove simpatične igre je to da možete kreirati oko dve stotine pitanja iz raznih oblasti i u obliku fajla ih ubaciti u ig ru

Obavezno nabavite Powerplay Dobro će vas relaksirati dok odmarate ruku od silnih pucačkih igara

◇ Z. B

HOWARD THE DUCK

Howard je jedna sasvim obična vrsta pat ke sa svakodnevnim potrebama za seksom cigaretama i vožnji na dasci što i odlikuje ovakve vodene ptice

Pošto je Howard do danas, jedini patak koji se dogegao na stranice stripa i stupio u gangstersko podzemlje F F Copola ga je smatrao idelnim junakom za svoj novi film I tako je Howard napustio svoju Pačeću pla netu i spustio se na zemlju na „brdovitom Balkanu" u grad Beograd. Ali ne, to je se sa mo na čas zaustavio Howard-ov vremeplov, jer je njegova krajnja destinacija grad Cleve land u državi Ohio Bezbedno se spustivši u Ameriku, Howard je krenuo u razgledanje U bioskopima širom Amerike nije stekao na ročitu slavu ali je ipak privukao pažnju en gleske kompanije ACTIVISION koja je se već jednom oprobala u pravljenju igara po uzoru na film GHOSTBUSTERS Stvorena je šansa za Howarda da svoju karijeru nastavi na kućnim računarima širom sveta Sama igra predstavlja mešavinu odlične arkadne i deli mično strateške igre sa patkom u glavnoj ulozi Početak igre je verna kopija filma Ho ward se padobranom spušta na vulkansko ostrvo naoružan samo svojim Kvak Fu ume ćem i laserom Njegov cilj na ovom ostrvu je da oslobodi američke tinejdžere koji to vero vatno i ne zaslužuju Međutim kako je Ho ward meka srca on će staviti svoj zivot na kocku ne bi li ostvario cilj Ipak odredište ni je lako pronaći jer uz put Howard sreće i mnogo protivnika i neprijateljskih pernatih stvorenja koji mu otežavaju posao Na svojoj misiji Howard će naići i na određen broj predmeta koji će i njemu samom koristiti u borbi

Tako je to kada se pernata stvorenja upus te u savladivanje karate veština To više zbu njuje nego obecava još jednu dobru arkadnu klasiku

Ukoliko želite da proverite kakva će igra biti pre nego što ona stigne obratite se na adresu VIDEO KLUB „Zvinko" SUPILOVA 42 tel 754 962 i pogledajte film

◇ (A L)



SUPER CYCLE

Kakav mamurluk! Posle proslavljanja još jedne pobede budite se i već vam je jasno da jedva imate vremena da se spremite za sle deću trku za šampionat Pred sam start trke imate još toliko vremena da izaberete boju motora i kožnog kombinezona i zauzmete mesto na startu Starter daje znak i trka po činje

Za sve neotkrivene trkačke šampione ovo je pravi problem Glavni ekran je rađen u „Pitstop II" maniru. U gornjim dvema treći nama prikazani su pista i trkači na njoj a u donjoj obrtomer brzinomer i menjac Svaka promena brzine prikazuje se promenom bo ja sijalica na komandnoj tabli

Posle svake trke vozite bonus trku u kojoj morate sakupiti što više zastavica Inače, sam program ima tri nivoa težine a svaka trka se vozi na vreme Nije uopšte važno ko liko ste puta izletali sa staze Na kraju opet možete biti pobednik (ako na cilj stignete pre određenog vremena)

Iz nivoa u nivo staze su sve teže za vožnju i sve je više prepreka na njima Treba biti pravi umetnik pa izbeći sve prepreke na koje ćete naići u toku vožnje

Osim što malo ubrza rad sportskog dela vašeg srca program ne zahteva nikakva psi hička opterećenja i prava je relaksacija kada se vratite umorni sa posla (gde vam je šefica brundala na uvo) ili iz škole (gde su vam profesori ispirali mozak sa podacima koji neće ući ni u jednu enciklopediju)

◇ Zoran Bjeladinović



MIKIE

Srednjoškolci i brucoši najzad je i vas neko pomenuo u kompjuterskim igrama! Doduše radnja se odvija u nekom američkom koledžu ali daci su svuda đaci

Mikijev zadatak je dostavljanje poruke svojoj devojci a u tome ga onemogućavaju na sve moguće načine profesor redar domar i još mnogi drugi likovi koji se mogu sresti u i oko o škole Igra počinje u učionici odakle Miki mora da prođe kroz kantinu, gimnastičku dvoranu zbornicu da bi, najzad u školskom dvorištu predao svoju poruku Čitavim putem Miki sakuplja srca koja su postavljena na najnemogucnijim mestima, i na taj način zarađuje nagradne poene

Što se grafike tiče spraitovi se čine malo nedovršeni (možete da gledate kroz njih) a muzički deo u obliku kompozicije Bitlsa - „A Hard Days Night"

Sve u svemu igra nije loša, lepo ćete se zabaviti uz nju Predahnite malo od svemirskih osvajača

◇ Z. B.

SOLDIER ONE

Evo jedne „klasične" ratničke igre koja od vas neće zahtevati naprezanje vaših skupocenih vijuga već samo brzinu u okidanju džojstikom (ukoliko posedujete dugme za automatsku paljbu i taj problem je u startu rešen)

Scenario igre je jasan i precizan Nalazite se u ulozi komandanta invazionih jedinica koje imaju zadatak da se iskrcaju na ostrvo koje je u rukama neprijatelja i osvojite njegovo glavno uporište Igra ima sedam nivoa skrinova i to borba „prsa u prsa" sa neprijateljskim brodovima gađanje neprijateljskih brodova iz topova, bombardovanje neprijateljskih uporišta na ostrvu Iskrcavanje na obalu ostrva borba na plaži, na izlazak na zasedu i osvajanje tvrđave

Kada uspete da izvršite kompletan zadatak program vam dodeljuje titulu najbržeg osvajača i daje vreme u minutima i sekundama Moj lični rekord je (bez mnogo truda) četiri minuta i sedamnaest sekundi

Program nije ništa naročito Ali jedva čekam da se na našem crnoberzijanskom tržištu pojavi oglas tipa

„Najnovija fantastična igra, Beach Head 3 ..

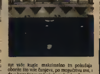
◇ Z. B.

10th FRAME

Ovo je još jedna u nizu igara koje se često pojavljuju u poslednje vreme, na temu sportskih simulacija

Urađena u 3D grafici, namenjena je svim ljubiteljima pravog, dobrog kuglanja, koji su spremni da ove dosadne jesenje dane prekrate boraveći u jednoj savremenoj dobro opremljenoj kuglani sa desetak paralelnih staza uz mogućnost takmičenja više igrača sa dobrim pregledom svih postignutih rezultata

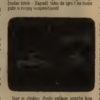
Mada vam je osnovni cilj ovog takmičenja poznat, ipak pokušajte da uz što manje bacanje vaše kugle maksimalno tri pokušaja oborite što više čunjeva, po mogućstvu sve, i da u konačnom redosledu svih takmičara zauzmete što bolje mesto



◇ Ivan Tošković

HACKER II

Otprilike godinu dana posle pojavljivanja „Hackera" firma Activision izdala je nastavak ove legendarne igre Ali izgleda da je magičnost originalnog programa nestala Ne može se reći da je nova igra loše koncipirana Naprotiv sve je urađeno da se nedostaci u ranijem „Hackeru" isprave i to u tolikoj meri da je „Hacker II" postala previše komplikovana igra A od komplikovanosti do dosade mali je korak Uz sve to, scenariju igre je dodata izvesna doza političkih implikacija (sudar Istok - Zapad) tako da igra i na tome gubi u svojoj simpatičnosti



Siže je sledeći Posle velikog uspeha koji ste postigli u prethodnoj igri o čemu su čak i novine pisale CIA je zaključila da ste vi jedina osoba sposobna da izvrši zadatak od koga zavisi čitav politički sistem Zapada Vaš zadatak je da iz sovjetske baze u Sibiru ukradete tajne dokumente u kojima je razrađen plan o obaranju kapitalizma i širenju komunizma na zapadnoj hemisferi Da bi što lakše prodrli u bazu opskrbljeni ste monitorskim sistemom koji upravlja sa četiri kamere odjednom a cilj mu je da „izludi" protivnikov sistem obezbeđenja

Igra zahteva nekoliko sati igranja da bi se došlo blizu rešenja, a iskreno da vam kažem ja nisam imao toliko živaca To prepuštam mlađima

◇ Z. B.

STRIKE FORCE HARRIER

Posle izvesnog zatišja ponovo se pojavila jedna od aviosimulacija Ovog puta radi se o dobrom programu ne previše teškom na prvi pogled dopadljivom, tako da će bez problema naći svoje zagovornike

Program je pun „malih štosova" koji ulepšavaju opšti utisak, a pravljen je za dve varijante igranja klasičnu simulaciju leta, gde morate koristiti preko trideset komandi i simulaciju borbenog leta gde Vam se pruža mogućnost da sami naoružate avion i krenete u bombarderski zadatak ili borbu sa neprijateljskim lovcima



Grafički igra je tako napravljena da Vas stavlja u položaj vođe eskadrile Donja trećina ekrana je ispunjena raznoraznim instrumentima dok gornje dve trećine simuliraju pogled kroz pilotsku kabinu

Program je dopadljiv čak i za neljubitelje letačkih simulacija (kao što sam ja) i zato ako u sebi imate imalo lindbergovske krvi obavezno ga nabavite

◇ Z. B

ELECTRIX

Sećate li se prvih igara za Vaš računar u kojima su glavni junaci bili uvek sličnog lika čovečuljci sa kapicama na glavama i (obično) velikim nosevima a bavili su se proizvodnim zanimanjima (rudari mehaničari vodoinstalateri kuvari...) Ovaj program je rađen kao rivajval na takve igre i u potpunosti je u tome uspeo Glavni junak joj je mehaničar Mardok koji je zaposlen u losanđeleskoj električnoj centrali U poslednje vreme Mardok ima velikih problema na poslu Neki huligani su upali u centralu napravili u njoj dar mar i ostavili čitav Los Anđeles u mraku Mardok je od šefova dobio zadatak da proveri čitavu centralu i to tako što će ići od platforme do platforme, od uređaja do uređaja i utvrditi gde je nastao kvar U svom obilasku mora biti vrlo pažljiv jer svaki dodir sa nekim od čudnih uređaja dovodi do gubitka jednog od života, a Mardok tom prilikom zasvetli kao novogodišnja jelka

Igra ne nudi ništa revolucionarno novo, ali baš zbog toga što u sebi nosi prizvuk davnih, već zaboravljenih „igara – veterana", meni se dopada

◇ Zoran Bjeladinović



HOLE IN ONE

U svakoj vrsti posla inventivnost je jedna od najvažnijih stvari Najgore je kad čovek nema svežih ideja pa mora da posegne za tuđim i pokuša da ih promeni nabolje To se onda obično završi katastrofalnim rezultatom Svi vlasnici Comodora koji poseduju program „Leaderboard Golf" s pravom će za „Hole in One" reći da nečija neukusna šala Zaista nijedna stvar u ovom programu ne odaje nadu da je u pitanju dobar program

Grafika je do zla boga „gruba" i neprecizna da to odmah čoveka obeshrabi Meni se naročito dopao „biser" kad vam prilikom nekog udarca loptica padne u jezero U tom trenutku se ekran briše i pojavljuje novi gde vi stojite na površini jezera! Kakva glupost! Posle toga, kompjuter „shvati" da je ovo nemoguće pa ponovo briše ekran i vraća vas da ponovite udarac Sve elementi prave igre (pa čak je tu i kvadrat u gornjem desnom delu ekrana koji vam povremeno precizniјe označava udaljenost od određene rupe) prisutni su ali sve to ništa ne pomaže i program zaslužuje samo epitet trećerazrednog programa za ograničene moždane mase

Ipak se vi držite „Leaderbord Golfa" To je još uvek najbolja golf simulacija rađena za C-64.



ROOM TEN

Nikad nisam voleo 3D igre kod kojih je sa par crta i tačaka predstavljena trodimenzionalnost. Ovde je takav slučaj grafika je spartanska da ne može više biti, a ideja je isto tako, sumnjivog kvaliteta. O čemu se radi?

Negde bogu iza nogu, ko zna koja inteligentna rasa je smislila novi sport - samo za privilegovane Radi se o nekakvoj kombinaciji „Ballblazera", i bejzbola Igraju dva igrača,a cilj je da palicom raspalite po lopti i pogodite protivnikov zid tako da on ne uspe da je vrati ceo ekran je podeljen na dva dela U gornjem je pogled iz Vaše perspektive, a u donjem iz protivnikove Svaki pogodak Vam donosi pet poena, a pobednik je onaj ko prvi prikupi trideset pet poena Prostorija u kojoj se igra je dimenzija 60 × 80 × 20 metara, a svemirci je obično igraju u desetoj sobi u kompleksu za zabavu - odatle i naziv programu Originalno, nema šta

◇ **Zoran Bjeladinović**

COLLAPSE

Još uvek se mogu naći programi koji na prvi pogled ničemu ne liče ali kad se malo zaigrate - ona vas sve više pleni svojom jednostavnošću i simpatičnošću Takav je slučaj i sa ovom igrom Kad sam je prvi put startovao hteo sam odmah da ugasim kompjuter, ali na svu sreću to nisam uradio i isplatilo se.

Glavni junak ove igre je krtica Zen Zenova životna ambicija je da poruši bilo kakvu organizovanu strukturu na koju naiđe U ovoj igri Zen će se prošetati kroz devedeset šest ekrana i pokušati da poruši različite tvo



revine od sivih štapića koji su povezani malim mostovima Da bi uništio konstrukciju, Zen mora da oslobodi štapiće veza (mostova) i to tako što će jednostavno preći preko štapića koji tada postaju plavi

Svaki od devedeset šest zadataka mora se završiti za određeno vreme a da bi se stvar malo iskomplikovala to su i neka nestašna stvorenja koja svojim dodirom oduzimaju sto vremenskih poena. Zen ih se može rešiti uz pomoć magičnog praha koji ispušta pritiskom na okidač džojstika Bonus vreme može se zaraditi sakupljanjem dijamanata koji se povremeno pojavljuju na nekim nivoima

Ne dajte da vas zavedu uprošćena grafika i minimalan tonski zapis Odigrajte koji nivo Nećete se pokajati

ARCANA

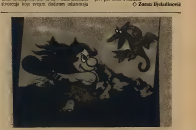
Oh ne! Nije moguće! Mora da mi se priviđaju stvari Pa ovo je Staff of Karnath! Ne, to je „Entombed"! Ili ipak „Blackwyche"? Kakva glupost Ovaj program kao da su radili stanovnici one „Veeelike" zemlje čije podmornice svaki čas izranjaju na površinu - da bi veslači uzeli vazduh Igra zaslužuje naziv „Bljuvotina meseca"!

Međutim posao je posao Za one malobrojne kojima ovakve igre još nisu dosadile, evo sadržaja. Vi ste Baludar super dobar dečko koga su poslali stanovnici Estariona da ih izbavi od nasrtaja super rđavog dečka Valarekvila, na taj način što ćete pronaći tajanstvenu knjigu crne magije a koja je sakrivena u mračnim podrumima Arkane Valarekvilovog dvorca koje čuvaju sedam zlih demona. Opremljeni ste samo sa magičnim svetlosnim loptama koje možete baciti u svim pravcima i koje treba da vam potraju dva i po sata - koliko je predviđeno vreme za igru (o, zla sudbino) Tu je i nekih tridesetak soba koje treba pretražiti uz obaveznu pratnju nekih letećih, trčećih i puzećih spodoba

Grafika je rađena u pseudo-3D maniru sa nekim zvucima koje ljubitelji novokomponovane narodne muzike mogu još nazvati melodijom

Ne vredi! Izvinite, da li neko ima jednu od onih zgodnih kesica koje se dobijaju kad prvi put letite avionom?

◇ **Zoran Bjeladinović**



ADAM CAVEMAN

ADAM - pećinski čovek

Planine čekaju na vas Krenite sa nama u praistorijsko doba gde vas čeka Adam i traži da mu oslobodite ženu iz kandži neprijateljski nastrojenog planinskog čoveka Adamova žena je dobro čuvana po pustinji gmižu snažne životinje, praistorijske ptice koje lete po pećinama Podivljali planinski čovek će pokušati da vas ubije čim uđete u teritoriju smrti i nema povratka sa ovog mračnog putovanja Hoćete li uspeti ili ćete nastradati kao što su svi ostali koji su tamo otišli pre vas

Program je urađen u 3D grafici kao najbolji spektakularni crtani filmovi u boji

◇ **Tošković Ivan**



PARALLAX

Super! Ovim ste saznali sve o ovoj igri. Iako je rađena kao jedna od parafraza „Uridiuma" obavezno je treba nabaviti. Grafički je izvanredno urađena. Ekran se skroluje u sva četiri pravca a za čitavo vreme leta ispod vas se ocrtava senka vašeg broda. Visinu broda od tla možete regulisati pokretanjem palice napred ili nazad. Sprajtovi su profesionalno urađeni, a i muzika, koja se javlja u toku igre izvrsno pristaje uz ceo ambijent.

Igra počinje tako što ste se spustili na gostoljubivu planetu u cilju razmene tehnologije i znanja. U toku zanimljivog švrljanja planetom, dolazite do zaprepašćujućeg otkrića. Vaši ljubazni domaćini su u stvari zli osvajači koji uveliko pripremaju napad za Zemlju. Vaš zadatak je sasvim jasan. Morate pokupiti svoje naučnike i što hitnije krenuti ka Zemlji, kako bi je na vreme obavestili o predstojećoj najezdi. Krećući se brodom iznad površine planete morate paziti na hangare koji u svojoj unutrašnjosti čuvaju razne tajne. Nekad su to vaši naučnici za koje nemate mnogo vremena da bi im objasnili novonastalu situaciju, nego ih prosto silom ubacujete u brod, a nekad je to kompjuter za koji će vam biti potrebno izvesno vreme da bi mu pronašli odgovarajuću šifru i na taj način ušli u centralni operativni sistem koji upravlja čitavom planetom. To je ujedno i jedini način da biste prešli sa jednog na drugi nivo igre.

U toku igre se na ekranu javljaju i različite poruke koje mogu biti od vitalne važnosti za misiju.



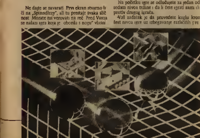
MARBLE-MADNESS

Ne dajte se zavarati. Prvi ekran stvarno liči na „Spinndizzy", ali tu prestaje svaka sličnost. Morate mi verovati na reč. Pred Vama se nalazi igra koja je „oborila s nogu" vlasnike Amige, a to već nešto treba da kaže. Krenimo od početka.

Na početku igre se odlučujete za jedan od sedam nivoa težine i da li ćete igrati sami ili protiv drugog igrača.

Vaš zadatak je da provedete kuglu kroz šest nivoa igre uz izbegavanje različitih prepreka u ograničenom vremenskom periodu (75, 60, 45, 30, itd. sekundi). Svaki završetak nivoa pre isteka vremena, donosi Vam nagradne poene u vidu dodatnih sekundi koje se prenose u sledeći nivo. Ukoliko Vam je kugla uništena, sledeći pokušaj će biti kraći za onoliko sekundi, koliko je potrebno da se nova kugla oformi. Kugla je dosta teška za upravljanje jer poseduje izvesnu dozu inercije, na koju treba naviknuti. Svaki od šest nivoa poseduje zasebnu melodiju (kod Amige je to u stereo tehnici), koja Vas prati u Vašim pokušajima.

Programu se ne može naći nijedna zamerka. Ispoliran je do savršenstva. Obavezno ga nabavite!



HOT WHEELS

Kao mali voleo sam da se igram sa plastičnom garažom i automobilčićima, pa me je ovaj program podsetio na dane kada je detinjstvo bilo manje komplikovano nego danas.

Nalazite se u ulozi Sema Skidmarka koji u izložbenom salonu bira automobil za sebe. Izbor se sastoji od šest automobila a ako vas nijedan od njih ne zadovoljava, pruža vam se mogućnost da u fabrici - direktno na proizvodnoj traci montirate vozilo po sopstvenim prohtevima. Posle toga možete otići do farbare i obojiti svoj super auto po želji. Sada ste spremni da se uključite u jedan od pet podprograma koje ova igra poseduje.

Demolirajući reli - u trci učestvuju još tri vozača a cilj je da protivnike izgurate sa staze ili onesposobite kola za dalju trku. Pobednik je onaj koji poslednji ostane na stazi.

Pranje kola - dovezite kola do perionice i pustite da automat obavi sve ostalo. Posle pranja i sušenja, vaš auto je spreman za vožnju.

Benzinska pumpa - na pumpi će vam Bob pomoći da napunite rezervoar i proverite pritisak u gumama.

Gašenje požara - Sem je dobrovoljni vatrogasac i zadatak mu je da doveze vatrogasna kola do mesta požara i pomogne oko gašenja. Ukoliko uspe da ugasi požar pre nego što nestane vode, vratiće se kući kao heroj.

Menjanje ulja - dovedite kola do radionice i uz pomoć mehaničara podignite kola na hidrauličnu dizalicu. Ispustite staro ulje iz motora a zatim sipajte novo. Posle ovoga vaš automobil je kompletno izservisiran i spreman za nove avanture.

◇ Zoran Bjeladinović

FIST II

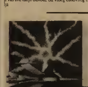
Sigurno još pamtite igru „Way of the Exploding Fist" i bezbroj neuspešnih imitacija koje su se pojavile posle nje. Nijedna nije imala onu svežinu i magičnu privlačnost kao original. Utoliko je bio i teži zadatak ljudi iz firme Melbourne House kada su rešili da naprave zvanični nastavak igre o „momcima eksplozivnih pesnica". Kako sada stvari stoje, izgleda da su u tome uspeli i da je na vidiku još jedan svetski hit.

Vaš zadatak u ovoj igri je da oslobodite svoje saborce koje je zarobio okrutni Gospodar Zla. Prethodno da biste došli u priliku da se borite sa Gospodarom Zla morate pronaći osam mističnih zapisa-trigrama i vratiti



ih u hramove iz kojih su ukradeni. Zapisi su skriveni u nekim od ukupno sto skrinova igre a čuvaju ih Gospodarovi sledbenici (ima ih ukupno petnaest, a grupisani su u četiri glavne grupe i opskrbljeni različitim naoružanjem). Osim sa ratnicima moraćete da se borite i sa hitrim Panterima i džinovskim Kobrama. Isto tako, svaki od hramova poseduje svoje skrivene zamke i tajne prolaze koji vas sve dalje odvode od vaseg osnovnog cilja.

Ukoliko ste pomislili da će vam sitne „cake" iz prethodne igre pomoći i u ovoj, ne oslanjajte se mnogo na to. Mnoge stvari ćete po prvi put morati da pronalazite sami. Dovoljno je reći da ovde posedujete „svega" dvadeset jednu vrstu udarca i skoka. Zato budite pripravni na blago grčenje prstiju kojim držite džojstik!



I.C.U.P.S.

Igra je prosta da prostija ne može biti. Sastoji se od svega dva nivoa koji su tako brzi i žestoki, da će Vam se zavrteti u glavi.

U prvom nivou jedini Vam je cilj da sačuvate živu glavu. Čim napustite matični brod, oko Vas će se stvoriti neprijateljski brodovi i otvoriti uragansku paljbu bez ikakve najave. Budite vešti sa džojstikom i izbegavajte sve smrtonosne udarce. Ukoliko uspete i da uništite neki od neprijateljskih brodova, tim bolje.

Kad prođete nekoliko ekrana prvog nivoa dolazite u drugi nivo koji je nešto interesantniji. Morate se provući kroz komplikovani sistem pećina i usput uništiti mnoštvo čudnih objekata.

To je sve. Tipično pucačka igra sa brzim skrolovanjima. Ko je lak na okidaču ovo je prava stvar za testiranje refleksa.

ALLEYKAT

Mnogo frke ni oko čega. To bi ukratko, bio program koji je napravio otac „Uridiuma", Endrju Brejbruk. Razlog za prosečnost ove igre treba potražiti u činjenici da je autor pokušao da se oslobodi fame „metaliziranog Uridiuma", i krenuo nekim „novim putem". Rezultat baš nije epohalan.

Sadržaj igre je dosta komplikovan. Za razliku od „Uridijuma" gde ste mogli da izabe-



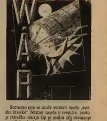
rete neki nivo igre i pucate do mile volje, ovde morate obaviti izvesne pripreme pre nego što počnete igru. Igra je, inače opet smeštena negde u Kosmosu gde se piloti kosmičkih letelica međusobno takmiče u nizu od osam trka, u kojima ih čekaju raznorazna iznenađenja tipa eksplozivnih meteora, smrtonosnih droida, itd. Prilikom izbora jedne od osam trka, birate i broj krugova kao i mesec u kome se takmičite. Postoji mogućnost obnavljanja energije u toku igre tako što treba preleteti iznad objekta u obliku slova E. Igru počinjete sa tri energetske jedinice a moguće ih je i povećavati, zavisno od toga koliko imate uspeha u igri.

Igra je rađena iz ptičje perspektive sa krupnim i dobro animiranim sprajtovima. Muzički, program nema nikakvih zamerki.

Sve u svemu, igra nije loša, ali zbog činjenice da ju je radio autor „Uridiuma", očekivao sam mnogo više.

WAR

Ovo već prelazi u monotoniju. Svaki drugi program koji ima za tematiku Kosmos rađen je na osnovama „Uridiuma". Takav je slučaj i ovde.



Scenario igre se može svrstati među „svetske klasike". Naime negde u svemiru postoji ratnička nacija čiji je jedini cilj osvajanje miroljubivih planeta. Na redu je Zemlja. Vaša misija je pomalo samoubilačka. Morate stići do neprijateljski raspoložene planete i uništiti je što nije nimalo lako. Planeta iz daljine izgleda kao džinovska gusenica koja se lenjo valja kroz Kosmos. Načinjena je od lanca od dvadeset cilindara koji se rotiraju oko svoje ose. Neki od cilindara služe za stanovanje, neki u vojne svrhe, a neki su vladini. U svakom slučaju morate krenuti od cilindra do cilindra i uništavati sve što je od vitalne važnosti. Da bi vam bio donekle olakšan posao na glavnom ekranu su dati podaci o broju života, trenutnom rezultatu, energiji, vitalnim ciljevima u cilindru u kome se nalazite, kao i o vremenu preostalom za izvršenje misije.

Svaki prelaz u sledeći cilindar je uslovljen razbijanjem odgovarajuće šifre koja se sastoji od više boja koje skroluju sa leve i desne ivice ekrana.

Cilj igre je što veći rezultat i što više uništenih cilindara.

◇ Zoran Bjeladinović

THE CHARTS

MicroScope GALLUP

Gallupova top lista-decembar '86

-1- DEAGONS LAIE
-2- DAN DAEE
-3- KAI TEMPLE
-4- NIGHTMARE EALLY
-5- ACE
-6- OLLI AND LISSA
-7- BUMP SET SPIKE
-8- HEARTLAND
-9- KNIGHT RIDER
-10-GHOSTS AND GOBLINS
-11-FULL THROTLE
-12-MOLECULE MAN
-13-HEAD COACH
-14-TT EACER
-15-VIDEO OLIMPICS
-16-DINAMITE DAN II
-17-JACK THE NIPPER
-18-NINJA MASTER
-19-SKOOL DAZE
-20-UNIVERSAL HERO

Top lista "SVETA KOMPJUTERA" za SPECTRUM

-1- CAULORON II
-2- THE BOGGIT
-3- DAN DARE
-4- ORAGON'S LAIR
-5- HEAVY ON THE MAGICK
-6- TENNIS
-7- DINAMITE OAN II
8- PRICE OF MAGIC
-9- PAPERBOY
-10-HUNCHBACK III
-11-GHOSTS ANO GOBLINS
-12-HEARTLAND
-13-NIGHTMARE RALLY
-14-COLOUR OF MAGIC
-15-NINJA MASTER
-16-JACK THE NIPPER
-17-HIGHLANOER
-1B BAZOOKA BILL
-19-TOMAHAWK
-20-THE WAY OF THE TIGER

Lista najbolje prodavanih igara za ZX SPECTRUM u 1986. godini

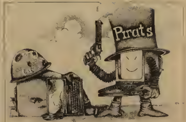
-1- COMMANDO
-2- ELITE
-3- WAY OF THE TIGER
-4- GREEN BERET
-5- DYNAMITE DAN
-6- AMAZON WOMEN
-7- RAMBO
-8- BOMB JACK
-9- BATMAN
-10- MONTY ON THE RUN

Listu sastavio **ZORAN MILOŠEVIĆ**

Lista najbolje prodavanih igara za COMMODORE 64 u 1986 godini

-1 GREEN BERET
-2- URIDIUM
-3- EXPLODING FIST
-4- BOMB JACK
-5- MIKIE
-6- ACE
-7- WINTER GAMES
-8- GHOSTN'S GOBLINS
-9- THE LEGENO OF SINBAO
-10- BOBBY SEARING

Listu sastasvio **YU.C.S.**



1.000 POKICA

LEGENDA.
BŽ – bezbroj života
BS – besmrtnost
BP – igra bez protivnika
ŽI – broj života (x) (0–255)
V – vreme, tempo (0–255)
E – stalna energija

COMMODORE 64

A		
Action Biker	15469,46	BS
Alligata Blagger	53264,126	BŽ
	3574,44	BŽ
	3516,234	BS
	3562,234	BS
Android 2	4283,234	BŽ
Anihilator	6295,11	BŽ
AMC	11638,x	ŽI
Arabian Nights	2631,173	BŽ
	2632,141	BŽ
	2633, 160	BŽ
	2634,89	BŽ
Attack into Russia	11291,176	BS
Automania	2249,9	BŽ
Axions	17388,173	BŽ
	7065,238	BŽ
B		
Baggitman	19013,189	BŽ
	22235,5	BŽ
	22236,255	BŽ
Bandits	4971,177	BŽ
Bat Attack	11061,234	BŽ
Battle through Time	22045,255	BŽ
Battlezone	8909,100	BŽ
Beach Hawk	8289,99	BŽ
Bizy Hawk	5089,255	BS
Black Hawk	8289,99	BŽ
	8290,255	BŽ
Blagger	3560,8	BŽ
Blachwyche	27186,96	BŽ
Blue Moon	7316,x	ŽI
Bomb Jack	6819,173	BŽ
Boulder Dash I	16484,169	BŽ
Boulder Dash II	25088,250	BŽ
	25112,165	BS
Boulder Dash III	15334,250	BŽ
Bruce Lee	5696,129	BŽ
	5672,129	BŽ
Buck Rogers	8825,36	BŽ
Bungling Bay	47465,176	BŽ
	47465,170	BP
Burnin Rubber	18432,173	BŽ
C		
Captain Starlight	13388,173	BŽ
Cavelon	23799,255	BŽ
China Miner	34623,234	BŽ
	34562,10	BŽ
	34632,44	BŽ
	34634,234	BŽ
	33301,245	BŽ
	33457,255	BŽ
	34625,234	BŽ
Chiller	22501,189	BŽ
Choplifter	8011,173	BŽ
Clowns	3566,255	BŽ
Combat	32765,42	BŽ
Commando	2180,255	BŽ
	13590,0	BŽ
	2409,44	BŽ
	9906,x	ŽI
Congo Bongo	3655,5	BŽ
Crazy Caveman	3332,255	BS
Crazy Kong	30624,173	BŽ
Crisis Mountain	2665,230	BŽ
	3144,238	BŽ
Crossfire	27625,173	BŽ
	5353,44	BŽ
Crystal Castles	5643,255	BS
Cuthbert in Jungle	2659,5	BŽ
Cuthbert in Space	2726 255	BS
Cylu	39409,173	BŽ
D		
Dallas Star	3271,0	BŽ
Dare Devil Dennis	29173,255	BŽ
	17598,x	V
Defender	3005,5	BŽ
Dig Dug	10473,255	BŽ
Dimension X	8645,129	BŽ
Dinkey Doo	12296,165	BŽ
	11989,18	BŽ
Donkey Kong	12118,234	BŽ
Dragon Hawk	3477,255	BŽ
Dreibs	8813,255	BS
	10445,250	BS
Dropzone	2460,255	
	2465,255	BS
E		
Eagle Empire	2214,50	BŽ
Encounter	30430,8	BS
Escape	5514,27	BŽ
Exploit	3369,33	BŽ
Evolution	6947,255	BŽ
Exterminator	5908,76	
	5909,58	
	5910,23	
	5911,234	BS
F		
Falcon Patrol	16764,234	BŽ
	16765,234	BŽ
	16764,36	BŽ
	16705,2	BŽ
Falcon Patrol II	9564,234	
	9596,234	BŽ
Fire Ant	17659,100	BŽ
Flak	4798,36	BŽ
Frogger	22341,173	BŽ
	22347,173	BŽ
Frogger Sega	22341,173	BŽ
Frantic Freddie	34535,24	BŽ
	31887,255	BŽ
Forth Apokalypse	36364,234	BŽ
	36339,155	BŽ
	36539,255	BŽ
	36353,234	BŽ
	36366,0	BŽ
	36366,153	BŽ
	36367,234	BŽ
	36366,234	BŽ
	14697,0	BŽ
	14760,0	BŽ

COMMODORE 64 SVE IGRE ČIJE SE MAPE NALAZE U OVOM SPECIJALNOM IZDANJU (A POSTOJE ZA COMMODORE 64) NALAZE SE U KOMPLETU X 5.) CENA KOMPLETA X 5 SA KASETOM I POŠTARINOM JE 2000 DINARA POUZEĆEM. DRAGAN JAGLICA, Jurija Gagarina 158/19 11070 NOVI BEOGRAD, Tel: 011/156-445.

STUDIO TIME TRAX, BOMB YACK 2 PARALLAX CYBORG ASTERIX, PING PONG 3 NOMAD, TRAP, NINJA MASTER COMMANDO 3" KOMPLET + KASETA 2000 DIN **BORIS ŽIC, MAŽURANIĆEVO ŠETALIŠTE 28 SPLIT** TEL. 058/512 738

NE DOZVOLITE da vam u kompletima uz 5 dobrih utrape 15 jadnih programa. Izaberite sami svoj komplet uz pun piratovu pomoć. Vrhunski disk programi Tel 011/417 371 **MIROSLAV ČAKAREVSKI**, Radoja Domanovića 28 **BEOGRAD**

COMMODORE 64/128 Program 80 dinara Svi + kaseta 3500 dinara WAR HAWK, GHOST HUNTER 2 DRUIDS THRUST WARP 1 CHESS MASTER 200 JACK THE NIPPER AIRWOLF 2 ASTERIX AND M C SWEDISH EROTICA GREEN BERET 2 SALLON TIME SERENADA 1 2 CLEAN UP TIME, PEPSI MEGABLAST FREAK FACTORY NUCLEAR HOPELOOS, ALEEYCAT ARCANA, FUNGUS W A R DANTE 1942 CYBORG TAIWAN BOXING THE PAWN CASTTLE TERROR II POLICE ACADEMY N O M A D BOULDERDASH 6-8 BEACH HEAD 5 HOLLYWOD OR BUST THE BOGGIT DRAGONS LAIR, MISSION A. D SEX GAMES II EQUINOX, USLUŽNI ZA DISK GIGA-CAD (ZA PROJEKTOVANJE) FAST HACKEM 3 0 ZA C/128 MICROSOFT BASIC SUPERBASE C/128 MULTIPLAN ADA, WORDSTAR. Usluzni 350 dinara GIGA CAD 2000 dinara **KAMENKOVIĆ ALEKSANDAR** Bulevar Lenjina 151/28 11070 **NOVI BEOGRAD** TELEFON 143 143

SHIFT-SOFT komplet broj 5: EXPLODING FIST 2, EXPLODING FIST 3 (dve različite borilačke igre!) 1942 (hit sa automata u luna-parkovima!), BEACH-HEAD S, ASTERIX III (Asterix and magic cauldron), POLICE ACADEMY POWER PLAY (THE GAME OF THE GODS!) TAPPER II, JACK THE NIPPER, 3D PIKADO STRIKE FORCE HARRIER, AIRWOLF II PARTY GIRLS, SWEDISH EROTICA (najzad aktivno učestvovanje!) ACE OF ACES (triput bolje od ACE-a!) DROIDS NINJA II DAN DARE (prvi kompjuterski strip i istovremeno igra!), SPEECH (SAM/RECITER je naspram ovoga - nula) UCHI MATA JUDO ALLEY KAT 2 (URIDIUM 3) BOULDRE DASH 5, BOULDER DASH 30 LEGEND OF SINBAD (ARABIAN NIGHTS 2) STRIKE FORCE COBRA VIETNAM (Soldiers called him home. You can call him - hell..). Do izlaska oglasa očekuje se GREEN BERET 3 (BAZOOKA BILL) pravi SPY VERSUS SPY 3 THE GREAT ESCAPE, MIKIE (hit sa AMIGE) AVENGER (WAY OF THE TIGER 2) BOBBY BEARING (SPINDIZZY 2) Komplet + kaseta + PTT = 2500 dinara Specijalno Posle SUMMER GAMES 1 i 2 posle WINTER GAMES posle KNIGHT GAMES najnoviji hitovi iz iste firme - EPYX
WORLD GAMES - nacionalne igre 8 disciplina odlična grafika!
PUB GAMES - igre iz engleskih kafića 7 interesantnih igara!
WORLD GAMES ili PUB GAMES + kaseta = 1700 dinara.
Za stare mušterije popust 20%! SHIFT-SOFT **Kramarević Goran**, Dušana Vukasovića 74/31 11070 **Novi Beograd** 011/172 234 **Vasović Nenad**, Dubrovačka 19, 11080 **Zemun**, 011/210 884

COMMODORE 64: NAJNOVIJI PROGRAMI U KOMPLETU I POJEDINAČNO KOMPLET 5 SOLDIER ONE DRUIDS TAHI BOXING 1942!, BALLBLAZER 2, ALLEYKAT, AIRWOLF 2 NINJA FUNDUS, DROIDS, KARATE KID GREEN BERET 2, WAXWORKS KOMPLET 6 POLICE ACADEMY, WORLD GAMES (7 IGARA) ASTERIX 3 JACK THE NIPPER SPIKY HAROLD SALOON TIME, TRIVIAL PERSUIT KOMPLET I KASETA 1.500 DIN TOBOMAN SEÑAD GOBNJE OSOJE 2 72270 TRAVNIK TEL. 072 811 071

COMMODORE 64 - Prodajem najnovije programe Dragon s Lair Ninja 2 Cyborg Hacker II Asterix II **STEVANOVIĆ DEJAN**Bulevar oktobarske revolucije 29/29 tel 034 88-608 **Kragujevac**

COMMODORE 64 - SUPERKOMPLET ASTERIX aod MAGIC CAULDRON 1942 AIRWOLF 2 JACK THE NIPPER, GREEN BERET 2 POLICE ACADEMY DANTE SOLDIER ONE CASTLE OF TERROR 2 DRAGONS LAIR, DROIDS POWER PLAY Komplet + kaseta + PTT = 1500 din **Dražen Puljko** Strossmajerova 28 55000 **Slavonski Brod**

KOMODORCI! Ne lutajte sve što dugo tražite, brzo i povoljno ima na jednom mestu. Najnovije igre uslužni, korisnički programi za kasetu disk po najpovoljnijim cenama tri godine sa vama - garancija kvaliteta ZDENKO ANDRIŠIĆ III Bulevar 34/52 11070 N BEOGRAD Tel 011/131 641

COMMODORE 64 - Ne propustite priliku da nabavite najnovije programe! KOMPLET 1 Hacker 2 Mission A.D Mermaid Equinox, Titanic Arac Aztec Castle Kingdom Miami Vice Confusion Asterix, Trap Velociped 2 Iridis Alpha, Wild ride, Ping pong 3 Rabbit ple Knight games 5 Mission elevator Splitting personalities KOMPLET 2 The jet, Road to nowhere Electric dreams Mercenary 2 Cardman games, Leaderboard 2 Evil crown, W A.R. Art studio, Time trax N O M A D Bomb Jack 2 Spellbound Parallax Graphic adventure creator Cyborg, Causes of chaos, Space talisman Mordon's quest P O D Komplet + kaseta 2000 dinara. Isporuka je maksimalno brza i garantirano kvalitetna!
Padovan Vedran, Mažuranićevo Šet. 28 58000 Split Tel 058/518 908

C 16 - C - 116 - C + 4 - COMMODORE. Snižene cene trinaest igara 2000 din Sve super mašinci sa mara u turbu sa ubrzanim učitavanjem Raider - Decathlon I - Decathlon II Paint Box - Music master - Oblido - Fingers Malone Rockman - Mr Puniverse Hustler biljar Vox - Panik - Grand Prix - Apolo Rescue Baby berks - Skramble Flight Path 737 Wimbledon Sky Hawk - gushinger - Arena - Legionnaire Commando

Kung Fu Kid Big Mac Jet Set Willy - Bmx Racer - Formula Magic Monkey i 100 drugih igara iste kategorije uputstvo dobijate besplatno **DEJAN DŽODAN**, Požeška 124 11030 BEOGRAD Tel 011/558 956

C - 64 izaberite iz besplatnog kataloga 20 probijenih igara (Biggles A. C. E. Shogun) koje zajedno sa kasetom koštaju 1500 n din Tel 041/417 952 **MARIJAN**

COMMODORE 64/128 kupujte samo kod nas. Ogromna količina programa igara kompleta Komplet sa kasetom samo 15000 dinara - 20 igara. Najbolja ponuda disketnih programa 64/128 CP/M + Samo kod nas upravo pristigli najnoviji hitovi Paper Boy Paralax Aley Cat Beachead 5 Johny Rebb II Miamy Vile Swedisa porno Duran Oran Blazing Padles The Music Shop Za disk giga cad platine multiplan 3 d Drawing 84 Geos 1 5 Okrenite telefone 339-119 ili 135 184

KOMODOROVCI!!! 99% Najnovijih kasetnih superhitova (Police Academy Summer Games 3...) naći ćete kod Gremlinsofta GREMLINSOFT Milana Rakića 28 **11000 BEOGRAD**, 011/424 744

COMMODORE 64 najnoviji svetski hitovi Komplet A Fist II Uchi Mata Jack niper Thai Boxing II Real Ninja Deactivarors Airwolf II War hawk, Dante/Stars, trailblazer Room Ten Knockle Busters Komplet B Police Academy Mikie (pravio Boby Bearing, 1942 Thai Boxing i karate kid II Spyky harold, Asterix III Trivia Persvit Droids Allej Cat II Fungus Kao i pojedinačno Higlander Comando Lybia World Games (Summer Games III) Dragon s Lair II Build Ing, Thai Boxing I - IV itd komplet + kaseta = 1500 — **IVAN ALBREHT** Ivana Milutinovića 81 **11000 BEOGRAD** tel 436 715

ZAGY SOFT ponovo prvi na tržištu sa najnovijim hitovima Mikie Legend of Siobad, Uchi Mata World Games, Speech Fist 1 2 Sanxion Thai Box 1 2 3 Soldier One 1942 Boby Bearing, itd!!! prodajemo i sex komplet od 18 porno programa!! Komplet + kaseta 2500 dinara **TOMISLAV BEBIĆ, Vankovićeva 13, 41000 ZAGREB**, tel 041/437 453

KOMODORDŽIJE Mikie Speech Nipper Music Shop Boggit 1942! Powerplay Uchimata Thaiwan Boxing (sva tri!) Police Academy Sinbad, Fist 2! Paper Boy 25 programa + kaseta + ptt = 1500 dinara Sve imamo (turbo!)! 012/23 540 21 961

KOMODOR 64 NAJNOVIJI DISK PROGRAMI MPS TOLKIT IV 2500 DIN SA DISKETOM GAME MAKER NAPRAVITE I VI SVOJU IGRU ZA SAMO 3000 DINARA SA DISKETOM LASER BASIC NAJBOLJI BASIC ZA COMODORE ZA SAMO 2500 DINARA SA DISKETOM FAST NACKEM ZA COMODOR 128 NAJBOLJI PROGRAM ZA KOPIRANJE ZA VAŠ KOMPJUTER SA DISKETOM 2500 DINARA
GOJIĆ NENAD PERE KOSOVIĆA 18 BEOGRAD 11185

SERVISNI PRIRUČNICI NEMAČKI ZA COMMODOR 64 (33 str 3500 -) DRAJV 1541 (40 str - 4000) ZAJEDNO ZA 6500 - din. Tel 011/630 128

NAJJEFTINIJI super kompleti za Commodore Kaseta + PTT + 20 programa 1500 dinara. Paket 300 programa na 8 kaseta sa kasetama i PTT samo 7000 Katalog Besplatan Isporuka 7 dana. **ZLATAN GLAVONJIĆ, Vojvode Stepe 251, BEOGRAD** 011/477 887

MICKEY MOUSE SOFT tel 011/162 067 Nabavite stare i nove hitove za C 64 Cena kompleta (25 35 programa) - 1500 din. Komplet svih 2000 programa za samo 1500 din + kasete + ptt

ZA COMMODORE 64 - NAJNOVIJI KASETNI HITOVI PANTER, BMX, HIGHT LANDER, RED MAX MIKIE, STREET SURFER, 10TH FRAME TRAP DOOR INCRIOIS FIST II MISSTER ANGRY UCHI MATA, ANTI RAID - i svi ostali koji se nalaze u ovom broju - od DRUIDS do HOLLYWOOD **IVAN TOŠKOVIĆ**, Cvijićeva 125/20 11000 BEOGRAD Tel 767 269

KUPUJTE kod pola-pirata jer je za ostale pirate - tata! Tel 011/417-371

KOMPLET 1 NOVO!!!
MIKIE SANXION, THE LEGEND OF SIN BAD THAI BOXING 1 2 3 UCHI MATA, FIST 2, POLICE ACADEMY WORLD GAMES 1-6 PANIC IN LAS VEGAS SPEECH BOBBY BEARRING DANTES IN FERMO PAPER BOY 1942 BEYOND F FOREST JACK THE NIPPER TRAINER, DEAKTIVATORS SOLDIER ONE (BEACH HEAD 3) BOGGIT 1
CENA KOMPLETA 2200 DINARA. 075/235-866 **DAMIR TINJIĆ SENJAK E/4 75000 TUZLA**

COMMODORE 64/128 U super broju računara super komplet - Mission A D Druids Cyborg, Ransom the king, Scarab Pod, Iridis Alpha Alleykat II Knight Rided Graphic ADV Creator Equinow Cricket II - za samo 1500 din + kaseta C 60 051/811 503 **GORAN**

COMMODORE 64 Najnoviji programi u kompletu Komplet + kaseta + poštarina = 1500 dinara. Komplet A **Gyroscope III** Jack the Nipper Holywod or Bust Shogun Police Academy So Liberone Knuckle Busters Sweden Erotic Indor Sport (SPR) Table Soccer Boogies Fungus, David Bowie Castle of Terror II Ultravox, I C U P S, Rolstoelball Fighter Commander **ALEKSANDAR HERCOG, POŽEŠKA 164 11030 BEOGRAD** Tel 011/542 258

C - 64 Woody Woodpecker Software Second City Mission A D Street Hawk, Miami Vice Tražite katalog 021/364-098

SPECTRUM

SHADOW COMPUTER GRAPHICS i ovog meseca sa najnovijim hitovima kao što su Great Escape Revolution, Match Day 2 War 1942 Frost Bite Avanger Undium Gautlet Dark Sceptre Pri Chess Exspress Raider Miami Vice The Ice Temple Exploding Fist 3 Galivan, Light Force - i sve ostalo što drugi imaju! Ukoliko ne verujete naručite besplatni ilustrovani katalog! Prodaja se vrši po jedinačno ili u kompletima na našim ili vašim kasetama (programi + kaseta C60 + poštarina = 160 a pojedinačno 150 po programu) Kvalitet snimka je na najvišem nivou. Na svaka četiri kompleta dobijate besplatan (sa vašom kasetom) Nudimo i usluge na štampaču (I Screen 50) Veliki izbor Hardwerskih usluga! **NEMANJA** Tel 011/429 352 **NIKOLA** Tel 011/763 958

3KLUB 69 ZX SPECTRUM SVAKOG MESECA NAJNOVIJI PROGRAMI. INFILTRATOR OO ACA OF ACES U S GOLDA HACKER II (OCEAN) IMAMO VELIKI IZBOR POJEDINAČNIH PROGRAMA (IGARA I USLUŽNIH) BESPLATAN KATALOG
PANTELIĆ NIKOLA, BOGOBOJA ATANACKOVIĆA 5 11000 **BEOGRAD**, 011/429-741

PAŽNJA, PAŽNJA, SPECTRUM I COMMODORE za deset naručenih programa dobijate pet besplatnih Najnoviji su Kung Fu Master Stainles Steel Bobybearing, Green Beret II Cauldron II Dinamite dan II Knight Tyme Hijack, Splitting Images Friday 13 Who Dares II Bordo Frings Gost'n Goblins Benny Hill Superman Paper boy Figurechess Youngones Flyerfox Jack The Nipper Sport of Kings Star Strike II Heavy on Magic, Sanxion Beograđanima isporuka istog a ostalima za dva dana. Spectrum VLADIMIR JANKOVIĆ Hilendarska 3 11000 BEOGRAD Tel 011/326 588 Commodore **STEPANOVIĆ GORAN**, (Or Tomislav Radivojević) Svetozara Markovića 40 **11000 BEOGRAD**, Tel. 011/640 595

SPEKTRUMOVCI - Veliki broj programa Prodaja pojedinačno i u kompletima Pokloni uputstva, karte i programi. Besplatan katalog. **D2 SOFT 11420 Smed Palanka** Pionirska 15 Tel 026/34 061

SPECTRUMOVCI, ERMITSOFT je za vas pripremio guno iznenađenje! Kod nas možete naručiti najnovije programe za koje drugi nisu ni čuli. Imamo veliki izbor onoga koje nisu nigde objavljene Programiranje i bušenje EPROM a po vrlo pristupačnim cenama. SPECIJALAN NOVOGODIŠNJI POPUST! Iskoristite priliku i uštedite nabavite sve što ste odavno želeli Tražite besplatan katalog na telefone 011/556 914, **MIŠA** i 011/429 359 **BRANKO** ili na adresu. **MIŠA ŽIVANOVIĆ** Podetka 31/a, **11080 BEOGRAD**

PROGRAMI STARI NOVI POPUSTI! CENA (80) ZANEMARLJIVA
BESPLATAN KATALOG POKLONI! **HRVOJE MARIĆ**, VLADIMIRA NAZORA 21 42240 IVANEC tel (042) 76-926

SPECTRUM KOMPLETI... SPECTRUM KOMPLETI
Mc Software! Spectrumovci!
Najbolja ponuda na JU tržištu. Komplet sa 14 programa možete nabaviti za 800 dinara + cena kasete Rok isporuke je 1 dan Kvalitet snimka je garantovan
KOMPLET 34 Commando (besmrtni) Friday 13th (po filmu odlična igra) Amazon women (US Gold veliki hit) Turbo esprite (fantastična vožnja po gradu) Spitfire 40 (takvim avionom još niste leteli) Visitors (ocean) Yabba dabba dou (crtani film) Frankenstein 2000 (strava i užas) Spellbound Yu skool daze Swords Sorcery Ping pong (odlična simulacija)
KOMPLET 35 The way of the tiger 1-5 (fantastičan karate program najbolji do sada na spectrumu) Bomb Jack (prava stvar) Back to the future (bolji od filma) Green beret (nastavak Commanda) F.A. Cup football (konačno pravi fudbal) Samanta Fox strip poker Ru- [illegible]
KOMPLET 45 Paper boy (elite) TT Racer Heartland, Mantronix Tennis, Universal hero, Mermaid madness. Dynamite dan 2, Tomatoes, Rupert, Colloses chess 4.0, Discs of death.
KOMPLET 44 Knight rider. Ninja master. Dandara. Atlantic challanger Kidnap Black arrow, Mindstone, Ole tore Superman Figure chess, Stainless stell, Labyrinthion, I cups
KOMPLET 43 Bobby bearing, Camelot warr. Raily driver Comet game, X.A.R.Q., Tunnel marciano. Caves of doom, Hunchback 1-4, Snodgits, Sports of kings, Flyer fo, Magic land.
KOMPLET 42 World cup carnival. Kung fu master, Young's one Ace Knight time The planets 1 i 2 Big ben, Gerry the germ, Kamikaze, Hi jack, Action reflex, Cauldron 2, Guardian
KOMPLET 38 Ghosts n gobblins Boulder dash 3. Willow pattern. Zombie. Dewils crown, Syracurse, Spiky harold, Hocus focus, Molecule man A ticket to Ride Flying formula On the oche, Biggles 1 i 2
KOMPLET 38 Splitting images Kirel, Sounder Tantalus Babaliba Fido Equinox Sex crime Hot rasputin 2 Quazatrone Red hawk, W wabler Twister Spindyzzy
KOMPLET „Stari hitovi 1" Frankie goes to Hollywood, Night shade, Herbert's dummy run Hyper sports, Dam buster Highway encounter Popeye WS basketball Daley thompson supertest 1 i 2 Flip! Exploding fist Monta on the run
KOMPLET „Stari hitovi 2" Rambo Tir na nog 3 Impossible mission Dynamite Dan Fourth protocol Beachhead 2 International karate Boulder dash 2 Bounty Bob (US Gold) Macadam bumper Back to skool Strip poker (US Gold) Yie ar kung fu
Milošević Zoran, Pere Todorovića 10/38 11030 **Beograd** tel 011/552 995

SVE SPECTRUM HITOVE IZ OVOG IZDANJA MOŽETE NARUČITI PO CENI OD 80 DIN NA TELEFON (011) 121-598

SPECTRUMOVCI, sve ove programe spomenute u ovom listu možete naručiti pojedinačno ili u kompletima kod **RUDIJA** (061/442 285) čak više imam već programe za koje u ovom listu još nisu čuli. Svaki mesec 3 4 nova kompleta.

ŠAH! 19 ŠAHOVSKIH PROGRAMA ZA SPECTRUM SAMO 1000 DIN + KASETA. KLUB 69 **PANTELIĆ NIKOLA**, BOGOBOJA ATANACKOVIĆA 5 11000 **BEOGRAD** 011/429 741

SPECTRUM RAINBOW SOFTWARE nudi vam 55 copy programa + toro 1 i 2 za 1000 dinara Posedujemo sve najnovije i stare programe koji se nalaze u Jugoslaviji Kompletni katalog sa preko 2 000 programa je besplatan. **KIRČO MIHAJLOVSKI**, Moša Pijade 128 91300 Kumanovo tel 091/23 800

SPEKTRUMOVCI! Još uvek vam nudim veliki izbor programa pojedinačno ili u kompletu **JOSIP GUSIĆ**, Bulevar AVNOJ a 117/3 11070 N **BEOGRAD** tel 011/148 173

Kao i uvek, za vaš C 64 COPYSOFT Vam nudi najnovije programe FIST II 1942 POLICE ACADEMY i druge Takođe i komplete sa uslužnim muzičkim programima ratnim sportskim borilačkim i drugim igrama. COPYSOFT, Čingrijina 34 11050 **BEOGRAD**, 011/415-439

SPECTRUM - najnoviji programi Universal Hero, Tennis u kompletima i pojedinačno (mogućnost sastavljanja kompleta) 011/188 878 820-299

NAJBOLJE Komplet 700 din (N S Paper boy Jack the Nipper Heartland TT Racer) pojedinačni programi skripte uputstva popust obiman katalog **DRAGAN SINADINOVIĆ** Gundulićeva 12 **34300 ARANĐELOVAC**, tel 034/714 548

JALIJAŠ SOFTWARE dinn Heartland Dinamite dan 2 biliards phantomas 1 i 2 Glaurung i sve ostalo persn kvalitet isporuka od mah nace 1450 Sarajlijama popust **Miltević Predrag** Trg međunarodnog prijateljstva 10/4 71000 **SARAJEVO** (071) 453 688

NAJNOVIJI programi za Spectrum Programi se mogu dobiti u kompletima ili pojedinačno po narudžbi Katalog besplatan **BOJAN KALUĐEROVIĆ** Save Kovačevića 64 **BEOGRAD** 011/4448-074

RAZNO

C-64! Leaderboard Golf Infiltrator Green Beret Nomad Mermaid Fairlight, Saboteur Starquake, Volleyball War Play Gladiators Spindizzy Bombo Megatape Scarmes Ghosts n goblings Mercenary II Popeye Outlaws Superman + kaseta = 1 000 dinara Naručite besplatan katalog! **ŠTIBERC DENIS** D Drenova Rušice Mihić 15 **RIJEKA**, telefon 051/518 798

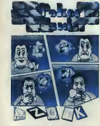
ONLY BEST SOFTWARE FOR YOUR C/64 Match Fishing, Spokschloss 1941 Maxwell Manor Besplatan katalog, programi 50 din **ZAVIŠ IVAN**, Omladinska 1 21211 **KISAČ**, tel 021/827 115

SERVISNI priručnik nemački za Epple II/II + (40 str 4000) Tel 011/630 128

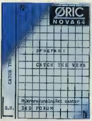
PAKETI IGARA za Amstrad 464 po izuzetnim cenama 10 programa + kaseta + ptt 1700 dinara. Dva paketa 3000 Isporuka za 7 dana
ZLATAN GLAVONJIĆ Vojvode Stepe 251 Tel 011/477 887
BEOGRAD

ORIC NOVA

KAKO...



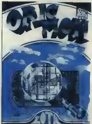
... RAZBITI STENU?



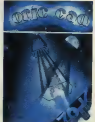
... UHVATITI ENGLESKE GLAGOLE?



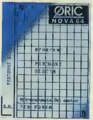
... NAPISATI PISMO?



... PROGRAMIRATI U MAŠINSKOM KODU?



... NACRTATI NACRTE?



... UPOZNATI I PERIODNI SISTEM ELEMENATA?

Odgovori na ta i druga pitanja nalaze se na kasetama sa programima za mikroračunar ORIC Nova 64.
11 novih programa za vlasnike računara ORIC Nova 64

avtotehna
zastopanje trgovina izvoz-uvoz
servisi ljubljana n sol o

Avtotehna TOZD Nova
61000 Ljubljana Titova 36
Telefon 061 319 577